C. XIII. 46.

Lud. o 25. S. H.

Ueber den Geist des Schachspiels.

Von

J. Ch. B. Uflacker.

FÜR DAS CASINO.

Hildesheim,
bei J. D. Gerstenberg.
1799.

BIBLIOTHECA

Staats-
Bibliothek
Bamberg

Inhalt.

Einleitung.	=	=	=	Seite V
Charakter des Schachspiels.			=	1
Geschichte des Schachspiels,			=	17
Mechanik des Schachspiels.			=	51
Schachspiel=Theorie.		=	=	67
Praktischer Anhang.		=	=	112

Einleitung.

Als ich vor einigen Jahren mit dem Schachspiele bekannt wurde, bemerkte ich bald, daß dasselbe mehr ein Wettstreit des Verstandes, und ein Bild der Kriegskunst, als ein mechanischer und vom Zufalle abhängender Kampf sey. Ich suchte daher aus den, über dieß Spiel, in ältern und neuern Zeiten erschienenen Schriften die Grundsätze näher kennen zu lernen, wornach dieser freundschaftliche Streit geführt werden müsse. Da erwartete ich bestimmte Vorschriften zu finden, wie man das Spiel geschickt anfangen, mit Kunst fortführen und am sichersten gewinnen könne; wie man Plane anlegen und vereiteln, mit

Klugheit oder Gewalt den Gegner angreifen, und allerley Arten Angriffe am geschicktesten abwehren müsse, um endlich zu siegen. Allein von dem, was ich suchte, fand ich sehr wenig. Das ABC des Schachspiels mußte ich oft lesen; das Schachbrett, der Gang der Steine, ihr Werth und ihre Kräfte wurden umständlich beschrieben, und so wurde die äußerliche Hülle zwar sichtbar, aber der Geist des Schachspiels erschien mir nicht. Man gab dem Feldherrn nur in der Taktik Unterricht, nicht in der eigentlichen Kriegeskunst. So nothwendig die erstere seyn mag, so ist sie doch nach dem Geständnisse kundiger Männer nur ein kleiner Theil der letzteren. Jeder Schachspieler gesteht, daß ein besonderes Nachdenken zu diesem Spiele erfordert werde; daß man Gründe habe, warum man diesen oder jenen Zug thue; daß man bey ähnlichen Fällen nach denselben Grundsätzen handeln müsse: aber fast jeder behauptet auch, diese Grundsätze ließen sich nicht genau bestimmen,

men, und weil unzählige Fälle vorkommen, so würde man auch unzählige Regeln geben müssen. Vielleicht haben die Schriftsteller des Schachspiels ähnliche Gedanken gehabt, denn sie pflegen einige Beyspiele zu geben, und sie mit Anmerkungen zu begleiten; aber ihre theoretischen Regeln sind so allgemein, und die Zahl derselben ist so geringe, daß ein Kunstliebhaber in der That wenig daraus lernen kann.

Das Schachspiel hat bey den denkenden Köpfen aller Nationen fast immer gütige Aufnahme gefunden, und es wird seiner in alten sowol als neuen Schriften stets mit einer gewissen Ehrfurcht gedacht. Selbst die wenigen widrigen Urtheile, die man bisweilen über dieß Spiel fällete, haben ein ernsthaftes Gepräge. Gewiß wäre also das Schachspiel einer eigentlich philosophischen Bearbeitung werth. Allein die meisten Schachspieler sind blos als Liebhaber zu betrachten.

Sie wollen die Kunst eben nicht aufs höchste treiben, aber sie möchten doch gern alles kurz beyeinander haben, was vom Schachspiele wichtiges zu sagen ist, und was jeden gebildeten Menschen dabey interessiren kann. So denke ich mir meine Leser, und werde sie nach meinem Vermögen zu befriedigen suchen. Hoffentlich wird es zu ihrer Unterhaltung dienen, wenn ich ihnen meine Bemerkungrn über den Charakter dieses vorzüglichen Spiels, über seine Geschichte, und über seine mechanischen und theoretischen Grundsätze kürzlich mittheile, welches alles vielleicht in der Zukunft erst einige Vollständigkeit erhalten kann.

Charakter des Schachspiels.

Man sagt nicht zu viel, wenn man behauptet, daß das Schachspiel das allgemeinste unter allen Spielen sey: denn es ist unter allen kultivirten Nationen bekannt und bekannt gewesen, so weit unsre Nachrichten reichen. Aber nach Verhältniß entschließen sich dennoch nicht viele Spielliebhaber dazu, dieß Spiel zu lernen, weil sie es entweder für zu schwer halten, oder weil sie befürchten, wenige Unterhaltung dabey zu finden. Indessen wird dieß Vorurtheil schon durch das Beyspiel einiger Kinder von zehn bis zwölf Jahren widerlegt, die das Schachspiel mit Vergnügen, und oft recht gut spielen.

Es giebt ferner kein Spiel, wobey der Verstand seine Kräfte in einem höhern Grade anwenden könnte, als das Schachspiel. Ob es gleich

nur ein Spiel ist, so schärft es doch das Nachdenken, stärkt das Gedächtniß, reizt zur Thätigkeit, mäßigt die Leidenschaften, und wird dadurch gleichsam eine Schule der Weisheit. Für gelehrte und ungelehrte Denker ist es ohne Zweifel eine der besten Unterhaltungen, in den Stunden, die sie ihren Vergnügungen widmen wollen, und wird mit Recht ein angenehmer Zeitvertreib und Gemüthsergötzung genannt. Darin ist es andern Spielen ähnlich; aber es unterscheidet sich von den meisten andern Spielen dadurch, daß der Zufall nichts dabey thut, und daß das, was man Spielglück nennt, gänzlich dabey fehlt. Der Schachspieler ist selbst Meister seines Glücks, und er darf das Schicksal nicht anklagen. Verliert er; warum hat er nicht besser gespielt? Fehlts ihm an Kenntnissen, so mag er sich solche durch Nachdenken und Uebung noch erwerben. Mit jedem verlornen Spiele gewinnt der aufmerksame Spieler wenigstens eine Regel, die ihn für den Verlust eines künftigen Spiels sichern kann.

Man kann das Schachspiel als ein sinnreiches Bild des menschlichen Lebens betrachten. Hier ist

Ver:

Verschiedenheit der Stände, der Rechte und der Kräfte, vereinigt mit Freiheit und Gleichheit. Hier ist Ordnung und Unterordnung (Subordination). Man sieht deutlich, daß die Majestät des Fürsten ohne den Beytritt der Unterthanen nichts ist; daß aber doch in einer gesellschaftlichen Verbindung jeder nach seinem Stande geehrt werden, so wie jeder nach seinem Stande zum gemeinen Besten thätig seyn müsse. Hier lernt man, daß jedes Mitglied der menschlichen Gesellschaft, sowol dem Regenten, als dem gemeinen Wesen gewisse Aufopferungen schuldig sey. Will man seine Rolle bis ans Ende gut spielen, so erfordert jeder Fortschritt Ueberlegung, Thätigkeit und Mäßigung. Man hat mancherley Angriffe zu erwarten, aber man darf deswegen den Muth nicht verlieren, denn man kann sie durch Nachdenken und Anwendung seiner Kräfte oft unschädlich machen, oft gar zu seinem Vortheile lenken. Bisweilen muß man mit List und Gewalt kämpfen, und wird gedrungen, ähnliche Waffen zu gebrauchen. Auch bey der größten Gefahr findet sich oft noch ein Mittel, durch Muth und Klugheit zu siegen. Und ob man denn auch einmal überwunden würde, so

wird die Klugheit dadurch für die Zukunft geschärft, denn bey gleichen Fällen nimmt man bessere Maaßregeln.

Man nennt das Schach auch ein Kriegesspiel, und da der Krieg für die Menschen ein nothwendiges Uebel zu seyn scheint, so kann das natürliche Bild desselben auch denen, die an Kriegen Theil nehmen, sehr unterhaltend werden. Ein Schachspieler übernimmt gleichsam das Amt und Geschäft eines Feldherrn; er übersieht nicht nur sein eigenes Heer, sondern auch die ganze Stellung, die Stärke und Schwäche seines Gegners, und kann daraus die Absichten desselben beurtheilen, und seine Maaßregeln darnach nehmen; er hat freye Wahl unter den Mitteln, sich zu vertheidigen oder anzugreifen; er kennt alle Kräfte seiner Untergebenen genau, und weiß gewiß, daß er sie nach seiner Absicht gebrauchen kann; er denkt für alle, regiert unumschränkt, und ist die eigentliche Seele seines Kriegsheers.

So groß aber die Aehnlichkeit zwischen einem Schachspieler und Feldherrn ist; so giebt es doch eini-

einige merkwürdige Stücke, worin sich dieser von jenem unterscheidet. Der Schachspieler wird nie durch zufällige Hindernisse in seinen Planen gestört; er darf nie Mißverständnisse, nie Mangel an Subordination befürchten; sein weiches Herz leidet nichts bey dem Falle der Ueberwundenen, denn er liefert Schlachten ohne Blut; er ist nicht in der Nothwendigkeit, Unschuldige, die am Kriege keinen Theil nehmen, mit zu verderben; er hat für keine Bedürfnisse seiner Krieger, als für ihre Sicherheit zu sorgen. Um desto mehr kann er alle Gedanken blos darauf richten, wie er den Krieg glücklich endigen möge. Das Kriegesglück ist von jeher nicht allein von der persönlichen Tapferkeit der Soldaten, sondern vornemlich davon abhängig gewesen, ob die Anführer Muth, Klugheit, Mäßigung, Wohlwollen gegen Untergebene, und durch alle diese Vorzüge das völlige Zutrauen ihrer Streithaufen hatten. Und in unsern Tagen, wo man den Krieg mehr mit dem Kopfe, als mit der Stärke des Armes führt, und Armeen wie Maschinen gebraucht, hängt das Kriegesglück von dem Feldherrn fast ganz allein ab. In der Geschichte, so wie beym Schachspiele findet man

daher die Exempel, daß Ueberlegenheit des Verstandes und des Muths, bey gleichen Umständen, dem Feldherrn einen gewissen Sieg bringet: wer aber seinen Leidenschaften folgt, wird schnell dafür bestraft.

Vorzüglich characteristisch ist das Ernsthafte, das ganz bey dem Schachspiele herrschen muß. Es spielen Männer mit Männern, und alles, was daher einer Neckerey ähnlich wird, ist dabey verwerflich. Jeder Fortschritt geschieht mit Bedacht, und man thut keinen Zug ohne Absicht. Die stumme Scene zweyer ächter Schachspieler, denen Nachdenken und Verstandesarbeit aus den Augen leuchtet, hat in der ganzen Natur an Feyerlichkeit nicht ihres Gleichen. Der ernsthafte Mann fühlt sich durch dieß geistige Vergnügen merklich an Seelenkräften gestärkt, und kehrt vom Schachspiele mit neuem Eifer zu seinen Berufsgeschäften zurück. Daher ist es kein Wunder, daß das Schachspiel für ein gutes Mittel gehalten wird, junge Leute zu ernsthaften und wichtigen Geschäften zu bilden und vorzubereiten.

Man pflegt die Jugend für die gewöhnlichen Spiele ernstlich zu warnen, und man thut ohne Zweifel Recht daran. Ein junger Mensch, der viel spielt, giebt seinen Leidenschaften Nahrung, verwickelt sich in manche Verlegenheit, und verliert seine Zeit und seinen guten Namen. Fast alle Spiele zerstreuen den Jüngling zu sehr, machen ihn zu ernsthaften Unternehmungen unfähiger, und verleiden ihm den Geschmack an der Arbeit. Das kann man aber vom Schachspiele nicht sagen. Es gewöhnt den Menschen zur anhaltenden Aufmerksamkeit, lehrt ihn seine eigenen Kräfte gebrauchen, und nichts vom Zufalle zu erwarten; und übt die zu Geschäften so nothwendige Geduld. Die gewöhnlichen Uebel, welche die meisten Spiele zu begleiten pflegen, fallen gänzlich dabey weg. Die Gewinnsucht, die erste Gottheit der Spieler, empfängt hier keine Opfer. Wenn auch bisweilen ein Preis auf das Spiel gesetzt wird, so ist das doch nie Haupt-, sondern nur Nebensache. Wenigstens wäre der allgemeine Vorwand, dem Spiele dadurch Interesse zu geben, übel angebracht; denn das Schachspiel hat Interesse genug in sich selbst, und mancher würde gern eine Klei-

nigkeit verlieren, wenn er nur das Spiel gewinnen könnte. Mißverständnisse sind bey gehörig genommener Abrede leicht zu vermeiden, und also Feindschaft, Erbitterung, Zank u. s. w. gar nicht zu fürchten. Um jedem Widerspruche vorzubeugen, bedarf es nur weniger Regeln, worin beyde Spieler gleich anfangs übereinstimmen müssen, und wonach bey zweifelhaften Fällen entschieden werden kann.

Ein Spiel ist überhaupt eine fortdauernde Berechnung von Wahrscheinlichkeiten. Man freuet sich, wenn man richtig gerechnet hat, und der Unwille beym Verluste im Spiele, entsteht größtentheils daher, daß man sich geirret hat. Dieser Unwille ist nicht sowol ein Beweis des Eigennutzes, als ein Verdruß, sich in seinen Erwartungen getäuscht zu sehen, und seine Kraft umsonst anzustrengen. Dieß gilt vorzüglich beym Schachspiele. Jeder Zug richtet sich nach der Wahrscheinlichkeit des Zuges, den der Gegner thun wird. Jeder Entschluß ist ein Facit, das aus solcher Berechnung der Wahrscheinlichkeiten flieset. Und wie empfindlich ist die Ueber-

zeu-

zeugung für den Stolz des Menschen, sich geirrt zu haben?

Ja! das Einzige, was man gestehen muß, ist, daß die Ehrliebe durch dies Spiel gereizet wird. Man kann nun zwar das natürliche Verlangen, sich auszuzeichnen, und sich Beyfall zu erwerben, an und für sich selbst nicht verwerfen, vielmehr ist die Ehrliebe das Kennzeichen edler Menschen, sie spornt die Seelenkräfte an, und erleichtert die Aufopferungen, die bey wichtigen und gemeinnützigen Handlungen so nothwendig sind; allein die Ehrliebe kann Ehrgeiz werden, und alsdann sind ihre Wirkungen für die menschliche Gesellschaft sehr schädlich. Auch beym Schachspiele pflegt der Ehrsüchtige seine böse Laune, seinen Unwillen, Zorn und Ungeduld merken zu lassen. Personen, bey welchen die Ehrliebe stark wirkt, müssen vorsichtig seyn, daß sie ihre Schwachheit bey diesem Spiele nicht zu sehr offenbar werden lassen: denn die wahre Gestalt, und das Herz des Menschen ist bey seinen Vergnügungen am leichtesten zu erkennen. Indessen kann das Schachspiel eine Schule der Mäßigung für sie

werden. Sollte aber jemand schon so sehr von seiner Ehrliebe abhängig seyn, daß er in gleichen Verhältnissen keinen über oder neben sich leiden könnte, so wäre ihm allerdings zu rathen, sich des Schachspiels gänzlich zu enthalten.

Am lehrreichsten wird das Schachspiel bey seinem Ende, wenn König und Königinn, nebst vornehmern und geringern Unterthanen in einem engen Behältnisse unter einander ruhen müssen, bis es dem Spieler gefällt, einen jeden Stein zu neuer Thätigkeit aufzustellen, und ihm die ursprüngliche Kraft und Würde wieder zu geben. So tritt ein Mensch nach dem andern von der Schaubühne der Welt ab, nachdem er seine Rolle gespielt hat, und im Grabe ruhet der Herr friedlich bey seinem Knechte, der König bey seinen Unterthanen, bis es dem Weltregierer gefallen wird, einen jeden zu neuer Thätigkeit zu wecken.

Nach diesem allen ist es in der That zu verwundern, daß ein so anziehendes, edles und lehrreiches Spiel dennoch seine Verächter und Feinde hat. Allein man weiß, daß für einige Menschen

das Sonderbare schon den äußersten Reiz hat, und daß sie sich selbst der Widersprüche nicht schämen, wenn sie sich nur auszeichnen können. Indem also das Schachspiel von den Gelehrten allgemeinen Beyfall erhält, so tritt ein Montagne auf, und behauptet, es sey zu ernsthaft, und nicht Spiel genug, es sey langweilig und kindisch. Und ein gewisser Sabadino soll gar gesagt haben, der Teufel müsse ein großer Thor seyn, daß er sich so viele unnütze Mühe gegeben, den Hiob ungeduldig zu machen, er hätte ihn nur zu einer Parthie Schach nöthigen dürfen.

Einige verachten dieß Spiel, weil sie es nicht kennen. Allein sie werden sich bescheiden, daß sie keine kompetente Richter seyn könuen, bis sie sich wenigstens so viele Fertigkeit erworben haben, einem mäßigen Spieler abzugewinnen. Vorgefaßte Urtheile können nicht zur Entscheidung dienen. Immerhin mögen nur wenige gebildete Menschen Liebhaber des Schachspiels seyn! Immerhin mögen einige Männer von Genie und Kenntnissen nichts, als den Namen von diesem Spiele wissen: vielleicht hat es ihnen in jüngern Jahren an Gele-

gen-

genheit und Aufmunterung dazu gefehlt. Aber es wäre Schwachheit, deswegen einen Unwillen auf dieß Spiel zu werfen. Man tadelt denjenigen nicht, der kein Kenner der Musik ist, aber er verdient Tadel, wenn er sie verachtet.

Zwar tadeln einige das Schachspiel schon deswegen, weil es ein Spiel ist. Sie sagen uns mit ernsthafter Miene, daß die Zeit für den Weisen zu edel sey, als daß er sie im Spiele vergeuden dürfe. Sie hätten vielleicht Recht, wenns möglich wäre, daß der Mensch in ernsthaften Geschäften ohne Erholung beständig thätig seyn könnte; wenn nicht einige Abwechselung wenigstens durchaus nothwendig wäre. Der Geschäftsmann kauft seine Vergnügungen theuer, aber sie sind ihm auch desto schmackhafter. Es ist gar nicht die Frage, ob er irgend ein Spiel zu seiner Unterhaltung wählen darf? sondern welches er wählen soll? Nun ist aber die Natur des Menschen so gebauet, daß ihm diejenigen Spiele am besten gefallen, die seinem gewählten Berufe und seinen gewöhnlichen Geschäften am gleichartigsten sind. Das Kind lernt am leichtesten, wenn der Unter-

richt

richt den Spielen seines Alters etwas ähnlich gemacht wird. Der Jüngling lernt die Künste am geschwindesten, womit einige Leibesübung verbunden ist. Der Handwerksmann spielt am liebsten mit Handwerksgebräuchen. Ist es ein Wunder, wenn der gelehrte und ungelehrte Denker ein Spiel lieb gewinnt, wozu die Mathematik den Stoff, die Logik die Form, und die Politik die Maximen liefern muß?

Aber das Schachspiel wird auch von den Nichtkennern als ein starker Zeitverlust geschildert, und das ist leicht zu begreifen, da sie als Zuschauer bey stillen und langen Spielen gar keine Unterhaltung finden, vielmehr Langeweile haben müssen. Doch hier ist mehr als Spiel und Zeitvertreib, hier ist zugleich nützliche Geistesbeschäftigung. Zudem gehört diese Unterhaltung eigentlich auch nicht für die untern Menschenklassen, die sich blos durch ihrer Hände Arbeit nähren müssen, und bey denen der Werth ihrer Arbeit größtentheils von der Zeitmaße abhängt, die sie darauf verwenden. Giebt es ja zu entschuldigende Beyspiele hievon, so sind das Ausnahmen. Aber in den höhern und mitt-

lern Ständen findet sich oft mehr Muße, und wenn das Schachspiel einige davon ausfüllt, so darf man sicher annehmen, daß dadurch ein Zeitvertreib von geringerer Würde verdränget wird.

Da eine Parthie Schach gewöhnlich längere Zeit erfordert, als eins von den andern gebräuchlichen Spielen, so möchte man auch daraus gern die Folge herleiten, daß die Liebe zum Schachspiele den Berufsgeschäften leicht hinderlich werden könne. Aber man darf dieses schon deswegen nicht befürchten, weil ein Schachspieler nach mehrmals wiederholtem Kampfe sich selbst nach der Ruhe sehnt. Wenn daher einige andere Spiele dem kultivirten Menschen gleichsam aus seinem Elemente herausreißen, wenn der leidenschaftliche Spieler zu den ernsthaften und nothwendigen Geschäften des menschlichen Lebens immer unwilliger, unfähiger, unbrauchbarer wird: so kann man vielleicht behaupten, und ich glaube, die Erfahrung beweist es, ein guter Schachspieler sey fähiger, brauchbarer, und eben deswegen auch williger als jeder andere zu irgend einem wichtigen Geschäfte. Hauptzweck des Spiels soll und kann das nicht

seyn,

seyn, aber als Nebenzweck wird er doch allemal sicher erreicht. Daß übrigens beym Schachspiele, so wie bey jedem Vergnügen, ja sogar bey jedem Geschäfte in der Welt, eine gewisse Mäßigung nothwendig ist; daß man nicht mehr Zeit auf das Schachspiel verwenden muß, als der Beruf erlaubt, versteht sich von selbst.

Einige erklären endlich das Schachspiel für einen kindischen Zeitvertreib, da man hölzerne Armeen ins Feld stellt, und zum Spaß Könige gefangen nimmt, indem man in die ernsthaften Begebenheiten der wirklichen Welt vielleicht nicht den mindesten Einfluß hat. Allein man kann sich damit trösten, daß die klugen Männer fast aller Völker und aller Jahrhunderte dieses Spiel ihrer Achtung und ihres Lobes werth gehalten haben. Indem in Spanien ein Carera ein tiefsinniges Werk über das Schachspiel schrieb, erschien in Deutschland zugleich ein Gustavus Selenus, und in Italien bemühete sich ein Vida, dieß Spiel in einem schönen lateinischen Gedichte zu besingen. Auch außer Europa haben die kultivirten Nationen, die Araber, Perser, Chineser,

Russen, die Weisen der alten und neuen Welt ihr Vergnügen daran gefunden; und ein kleiner Blick in die Geschichte wird uns beweisen, daß es ein Spiel sey für alle Völker und für alle Zeiten.

Geschichte des Schachspiels.

Es müßte dem Liebhaber dieses merkwürdigen Spiels sehr angenehm seyn, den Ursprung und Fortgang, den Ort und die Zeit seiner Erfindung und seine mancherley Schicksale genau beschrieben zu finden: aber die Geschichte des Schachspiels hat das mit der Geschichte vieler wichtigen Erfindungen gemein, daß sie sich in der Dunkelheit des Alterthums verliert. Und ohne dieses findet der Geschichtsforscher beym Schachspiele noch besondere Schwierigkeiten. Weil hier von einem Spiele die Rede ist, so mochte der Gegenstand leicht zu unwichtig scheinen, und der Mensch in seinem Privatleben hat selten die Schriftsteller gereizt, sein Denken und Thun zu schildern; nur auffallende Thaten und Begebenheiten schienen ihrer Erwähnung werth. Desto mehr muß man sich aber wundern, daß sich in den ältesten Schriftstellern schon Spuren vom Schachspiele finden; und man sieht daraus, daß dieß Spiel immer öffentlich ge-

achtet und geschätzt worden ist. Wir wollen wenigstens einige Materialien zu dieser Geschichte sammlen.

Noch hat man nicht bestimmen können, und wird es auch vielleicht nie genau bestimmen, wo, und von wem dieß Spiel erfunden worden ist. Nicht nur die gebildeten Römer und Griechen, sondern auch die übrigen Nationen, die ihre Denkkraft übten, hatten ein Spiel, welches unserm Schachspiele sehr ähnlich war. Da aber die Schriftsteller nur gelegentlich desselben erwähnen, so kann man unmöglich bestimmen, wie viel ihm damals noch an der jetzigen Vollkommenheit fehlte. Es ist das Loos aller menschlichen Erfindungen, daß sie nur nach und nach zu ihrer Vollkommenheit gedeyhen. So geschah es auch hier. Das Steinspiel, welches die Freyer der Penelope nach Homers Berichte spielten, hatte schon viel Aehnlichkeit mit unserm Schachspiele, und dieß würde demselben ein dreytausendjähriges Alter geben. Euripides in der Iphigenia läßt den Ajax mit den übrigen griechischen Prinzen Schach spielen. Ovid und Martial gedenken dieses Spiels oft als einer

be=

bekannten Sache, und aus ihren Anführungen sieht man, daß es damals schon mit unserm Schachspiele fast gänzlich überein kam. Wenn übrigens von verschiedenen neuern Schriftstellern versichert und bewiesen wird, daß Chineser, Perser, Türken und Russen Liebhaber dieses Spiels gewesen sind, so zeigt dieß zwar, daß das Schachspiel sich unter allen Nationen beliebt gemacht habe; allein für das ganz hohe Alter desselben kann man weiter keine bestimmten Schlüsse daraus herleiten.

Die mehresten Schriftsteller treten der Meynung bey, daß ein gewisser Palamedes, ein Gelehrter Griechenlands, dieß Spiel erfunden habe, um den Helden, die die Stadt Troja zehn Jahre belagerten, eine angemessene Zeitverkürzung zu verschaffen. Ohne Zweifel mögen die Herrn mit unter viele Langeweile gehabt, und die Zeit zu tödten gesucht haben: ob es aber eben durch das Schachspiel geschehen sey, das ist noch nicht ganz außer Zweifel.

Andere Gelehrte setzen den Ursprung des Schachspiels in die Zeiten des babylonischen

Königs Evilmerodach, der ein Sohn und Thronfolger Nebukadnezars war. Bey den unerhörten Grausamkeiten dieses Fürsten erfand ein kluger Mann an seinem Hofe mit Namen Xerxes Philometer dieß lehrreiche Spiel, worin der König die Rolle eines Ohnmächtigen spielt, und worin seine Diener und Bauern ihn vor den Angriffen der Gegner schützen müssen. Durch den Gebrauch dieses Spiels wurde der Tyrann unmerklich zur Mäßigung, Weisheit und Gerechtigkeit gewöhnt. Wenn es dieser Anekdote auch an hinlänglichen historischen Belegen fehlt, so enthält sie doch einen schönen Wink von dem Werthe des Schachspiels. Vida in seinem vortreflichen Gedichte schreibt dessen Erfindung einer jungen Italienerin zu, die Schachide geheißen, und dem Spiele den Namen gegeben haben soll. Man sieht aber leicht, daß er damit seinem Vaterlande nur ein poetisches Kompliment machen wollte. Uebrigens soll nach der Meynung der Gelehrten, bald ein gewisser Attalus, bald ein gewisser Lydus, bald ein persischer Philosoph mit Namen Schatrenscha, bald ein Indianer Namens Seßa unter dem König Shera der Erfinder des

Spiels

Spiels seyn. Aus der Verschiedenheit dieser Meynungen läßt sich eben sowohl die Wichtigkeit des Schachspiels, als die Ungewißheit seines Ursprungs sicher schließen.

Da man weiß, daß das Wort Schach aus dem Persischen herkommt, und einen König bedeutet, so ist fast mehr als wahrscheinlich, daß dieß Spiel von den Persern erfunden ist, oder daß der Perser Regierungsform dadurch nachgebildet worden. Nicht leicht läßt sich der erste Name einer allgemein bekannt gewordenen Sache verdrängen, obgleich die Bedeutung des Namens selbst desto leichter vergessen wird. Bey den Spielen trifft dieß besonders zu, vom L'hombre an bis an das Joujou de Normandie. Beyde Namen gelten allgemein, und dauern vielleicht so lange die Welt steht; beyde weisen hin auf den Ort ihres Ursprungs: aber von beyden weiß man den Erfinder nicht. Die ganze Oekonomie des Schachspiels, die Unthätigkeit des Königs, die Benennung seiner Officiere, und selbst das Daseyn der Königinn bey offener Fehde, verräth einen morgenländischen Geschmack. Auch ist die

Art zu spielen, dem Hange des Orients zur Körperruhe ganz angemessen. Wenn einige Gelehrte die fremden Namen beym Schachspiele mit großem Aufwande von Witz, aus der deutschen Sprache herleiten wollen, so fühlt man gleich, daß das vergebliche Mühe ist, und kann den guten Willen mit nicht viel mehr als einem Lächeln belohnen.

Zwar sind die Namen der Steine auch von einigen Schriftstellern verändert worden; allein man hat die ursprünglichen Namen darüber nicht vergessen. Die Königinn ist Dame, Amazone, auch wol Feldmarschall genannt worden; der Thurm hieß Roche, Elephant, Statthalter und Oberster; der Läufer, Schütze, Alte, doppelter Söldner, und bey den Franzosen der Narr; der Springer, Reuter, Schreiber, und bey den Arabern Pferd; die Bauern, Soldaten, Fußvolk, Vendte. Bey der mannigfaltigen Anwendung des Schachspiels auf das menschliche Leben war es nicht zu verwundern, daß die Schachsteine auch andere Benennungen erhielten. Man gab ihnen denn auch andere Figuren, welche man immer gern nach den Namen bildete,

die

die zu der Zeit in Gebrauch waren, und wobey die Künstler oft große Talente gezeigt haben. Doch haben die orientalischen Völker durch ihre Schachsteine weder Menschen noch Thiere vorgestellet, da ihnen das Gesetz des Alkorans, geschnitzte Bilder zu haben, verbietet. Ja, in den mittlern Zeiten waren auch die Christen so bedenklich in Ansehung des Schachspiels, daß dasselbe auf verschiedenen Kirchenversammlungen gemißbilliget worden ist.

Bey den Europäern, und besonders bey den Deutschen und Franzosen ist dieß Spiel schon über tausend Jahre in vollem Flore gewesen. Die edelsten Männer, die durch Rang und Verdienste über andre erhaben waren, suchten von jeher Unterhaltung dabey, wovon die Geschichte häufige Beyspiele anführt. Die Kaiser, Karl der große und Otto der dritte, waren große Liebhaber desselben. Vor wenigen Jahren zeigte man noch zu St. Deny in Frankreich die Schachspielfiguren von Elfenbein, sehr künstlich gearbeitet, und vier Zoll hoch, womit Karl der große gespielt haben soll. Ludewig der dicke, König von Frankreich, bewies bey einer sehr ernsthaften Gelegenheit sein Interesse

teresse fürs Schachspiel. Als ihn im Jahre 1117 ein englischer Ritter in der Schlacht gefangen nehmen wollte, und schon den Zügel seines Pferdes gefaßt hatte, schon seinen Mitstreitern zurief: Der König ist gefangen; da rettete sich der König noch, indem er den Ritter durch einen Hieb über den Kopf zu Boden streckte, und sagte: Weißt du nicht, daß man die Könige im Schachspiele nicht nimmt? Ludewig der dreyzehnte führte ein Schachspiel auf seinen Reisen bey sich, welches er mit einem Reisegefährten spielen konnte, und wobey die Bewegung des Wagens kein Hinderniß machte. Er hatte nämlich die Felder des Schachbretts als kleine Nadelküssen mit verschiedenen Farben, und die Schachsteine mit gespitzten Füßen verfertigen lassen; eine Erfindung, die nicht zu verachten ist. Karl der zwölfte, König in Schweden, welcher andere Spiele nicht liebte und nicht duldete, spielte doch oft Schach. Churfürst Johann Friedrich von Sachsen, der in der Schlacht bey Mühlberg gefangen wurde, spielte mit dem Herzog Ernst von Lüneburg eben Schach, als ihm Kayser Karl der fünfte das Todesurtheil ankündigen ließ; nachdem ers angehört hatte, setzte er

sein

sein Spiel gelassen fort. Pabst Leo der zehnte, der Künste und Wissenschaften schützte, sah das Schachspiel als das einzige Spiel an, welches würdig wäre, sich damit zu beschäftigen. Herzog August von Braunschweig, ein Kenner der Wissenschaften, und Stifter der berühmten Wolfenbüttelschen Bibliothek hat unter dem Namen Gustavus Selenus ein großes Buch vom Schachspiele geschrieben. Fast fünfhundert Jahre schon hat das Schachspiel, wie die übrigen Wissenschaften, seine eigenen Schriftsteller gehabt, und außerdem wird in unzähligen Büchern in allerley Sprachen seiner beyläufig gedacht. Vergleicht man alle diese Nachrichten mit einander, so sieht man daraus deutlich, daß das Schachspiel seit der Zeit wenige Veränderung erlitten hat.

Eine merkwürdige Erscheinung in der Geschichte des Schachspiels ist ein Dorf, das eine Meile von Halberstadt entfernt liegt, und das schwerlich in der Welt seines Gleichen hat, weil es von lauter Schachspielern bewohnt wird. Alle erwachsene männliche Mitglieder dieser Gemeine, deren leicht drey oder vier hundert seyn mögen,

haben wenigstens seit drey hundert Jahren (vielleicht weit länger) mit Eifer Schach gespielt; und da bekanntlich der Landmann gern dem alten Herkommen getreu bleibt, so scheint ihre Spielart für die Geschichte des Schachspiels allerdings wichtig, und eine umständliche Erwähnung derselben für den Liebhaber nicht überflüssig zu seyn. Ich will von der jetzigen und vormaligen Lage dieser eben so eifrigen Landbauer, als Schachspieler, folgende kurze Erzählung geben, und dem Leser das Urtheil überlassen.

Das Dorf Ströbecke hat ohngefähr hundert Reihestellen, wird in Urkunden ein Flecken genannt, und hat von besondern Rechten und Vorzügen noch Spuren, die die Einwohner ohne Zweifel ihrer Vorliebe für das Schachspiel zu verdanken haben. Man fabelt auswärts viel von einem jährlichen Wettstreite, den die Bauern mit Abgeordneten der Regierung eingehen müssen, und wodurch sie sich große Vorzüge erspielten; auch wissen manche Schriftsteller viel von ihren Privilegien zu erzählen, daß sie nämlich dem Landesfürsten bey der Huldigung allezeit ein silbernes Schachbrett mit

Stei-

Steinen überreichen müßten, dagegen aber auch von allen öffentlichen Abgaben frey wären: allein im Orte selbst weiß man hievon nichts, und urkundliche Beweise sind daselbst nicht vorhanden. Es ist noch eine Aufgabe für den Forscher der Halberstädtischen Specialgeschichte, zu bestimmen, in welchem Zeitpunkte, und durch was für Umstände sich diese sonderbare Schachspielerkolonie zuerst gebildet haben mag? Man hat eine Erzählung davon, woran vielleicht etwas Wahres ist, da es ihr nicht an innerer Wahrscheinlichkeit fehlet. Bey dem Mangel an historischen Beweisen, und weil jede andere Auflösung des Räthsels ähnliche Schwierigkeiten hat, so muß man sich vorerst damit befriedigen. Man sagt nämlich: Als der Bischof und das Domkapitel in Halberstadt noch die Regierung hatten, habe ein Kapitelherr durch irgend ein Versehen sich das Mißfallen des Bischofs zugezogen, und in dieser Zeit das Dorf Ströbecke zu seinem Zufluchtsorte erwählt, wo er sich Jahre lang aufhielt. Bey seiner Muße unterrichtete er viele Einwohner im Schachspiele, und munterte sie dazu auf, wodurch das Spiel daselbst bekannt wurde. Indessen wurde der Kapitelherr

nach einiger Zeit wieder in seine Würde eingesetzt, und das Schachspiel breitete sich in dem Orte aus; und als nach einigen Jahren der obige Gastfreund der Ströbecker das Glück hatte, zum Bischofe erwählt zu werden, kam er wieder dahin, empfahl das Spiel nachdrücklich, und versprach der Gemeinheit völlige Freyheit von allen gewöhnlichen Abgaben, unter der Bedingung, wenn das Schachspiel zum Gedächtniß auf ewige Zeiten an dem Orte im Gebrauche bleiben würde.

Wie viel Wahres in dieser Erzählung seyn mag, läßt sich ohne nähere Aufdeckung der hiezu nöthigen Geschichtsquellen nicht genau bestimmen. Folgendes sind blos Fingerzeige: Die Gemeine hat noch jetzt ein Schachbrett, wo auf einer Seite die Felder des Schachspiels, und auf der andern die Felder des Curierspiels gezeichnet sind, und das folgende Ueberschrift hat: „Daß Serenissimus Churfürstlichen Durchlauchten zu Brandenburg und Fürst zu „Halberstadt, Herr Herr Friedrich „Wilhelm ꝛc. dieses Schach- und Curierspiel am 13. May 1651 dem Flecken „Strö-

„Ströbecke aus sondern Gnaden ver„ehret, und bey ihrer Gerechtigkeit „zu schützen, gnädigst zugesagt, sol„ches ist zum ewigen Gedächtniß hier„auf verzeichnet." Außerdem empfängt die Gemeine jährlich zu ihrem Freyschießen vom Könige ein kleines Geschenk, und einige Faß Bier Accisefrey, wovon der ganze Vortheil etwa auf 15 Rthlr. anzuschlagen seyn mag.

Man muß es übrigens den Ströbeckern zugestehen, daß sie, überhaupt genommen, das Schach gut spielen; und schwerlich finden sich in einer großen Stadt in Europa so viele fertige Schachspieler bey einander, als in diesem Dorfe. Sie spielen mit Bedacht, aber sie bedenken sich auch nicht zu lange. Die Zuschauer enthalten sich alles Urtheilens und Rathgebens, beobachten die nothwendige Stille, und erlauben sich in bedenklichen Fällen, nach altem Herkommen, nur die Erinnerung: Vadder mit Nah! (Gevatter mit Nathe!) Einige unter ihnen beklagen, daß das Schachspiel jetzt nicht mehr mit dem Eifer der vorigen Zeiten geliebt, sondern von andern Spielen

oft

oft verdrängt werde. Indessen wird doch in jedem Hause ein Schachspiel gefunden, und jeder Bräutigam muß nach der Observanz bey seiner Hochzeit, wie sie sagen, um die Braut spielen, und wenn er verliert, sie wieder lösen, und etwas zum besten geben.

Indem nun in einem Winkel Deutschlands eine große Anzahl Landbewohner dem Schachspiele seit mehrern Jahrhunderten Unterhaltung verdankt, sehen wir zugleich in den Hauptstädten von Europa die größten Meister auftreten, deren Geschicklichkeit eine allgemeine Bewunderung auf sich zieht. Ich nenne vornemlich nur die drey: Calabrois, Stamma und Philidor, die sich in Rom, Paris und London berühmt gemacht, und zugleich Beweise ihrer Kunst schriftlich hinterlassen haben. Obgleich ein jeder dieser Männer vorzüglich im Schach excellirte, so hatte doch auch ein jeder etwas besonderes in seiner Methode. Joachim Greco, unter dem Namen des Calabriers, ein Italiäner von Geburt, siegte gewöhnlich durch Ueberraschung, und wußte das Spiel des Gegners in Unordnung zu bringen, ohne seinem eigenen zu

scha-

schaden. Er wich gern von den gewöhnlichen Regeln ab, und suchte dadurch seinen Mitspieler irre zu leiten, woraus er alsdenn seinen Vortheil zog. Philipp Stamma, ein Morgenländer, hatte einen leisen, richtigen und scharfsinnigen Gang, man konnte seine Absichten nicht leicht errathen, und er wußte sich mit der größten Geschicklichkeit aus den verwickeltsten Lagen zu retten. Alsdenn opferte er oft die besten Steine auf, und erreichte dadurch seinen Endzweck, Schach matt zu setzen. Die hundert Beyspiele, welche er hievon gegeben hat, nennt er Schachspielgeheimnisse. A. D. Philidor, ein Engländer, zeigte sich in Paris als ein geschickter Musikus, und als der größte Schachspieler unsers Jahrhunderts zugleich. Seine Methode war regelmäßig, und er spielte immer mit der größten Ueberlegung und nach bestimmten Grundsätzen. Sein Tiefsinn leuchtete, wie aus seiner Musik, so auch aus seinen Schachspielen hervor, und er besaß eine ganz ungewöhnliche Fertigkeit, so daß er im Stande war, mit drey geschickten Spielern zugleich zu spielen und zu gewinnen. Villanus erzählt einen ähnlichen Fall von einem türkischen Schachspieler, der im Jahre

1266

1266 zu Florenz bey Hofe erschien, und im Pallaste des Großherzogs mit den drey ersten Spielern in Florenz zugleich spielte. Ein Schachbrett hatte er vor Augen, und die beyden andern behielt er im Sinne, und ließ jemand für sich ziehen. Zwey von diesen Spielen gewann er, und das dritte machte er remi.

So groß aber die Vollkommenheit ist, welche einige Männer im Schachspiel erreicht haben, so sind doch immer nur wenige Zeitgenossen Zeugen ihrer Geschicklichkeit, und wenn diese Meister nicht zugleich durch Schriften zu unterrichten suchen, so finden Liebhaber der Kunst keine Gelegenheit, etwas von ihnen zu lernen. Indessen fehlt es daran nicht. Außer den schon angeführten sehr praktischen Schriftstellern, Calabrois, Stamma und Philidor, haben wir deren noch eine große Menge in verschiedenen Sprachen. Allein der größte, und doch fast unvermeidliche Fehler an den Werken dieser Art ist, daß sie mehrentheils nur durch Beyspiele unterrichten, wobey es eines Theils mühsam ist, die Spiele aus dem Buche auf das Schachbrett zu bringen, und andern Theils

uns

uns noch dazu das Geschäft überlassen bleibt, aus den Beyspielen die Regeln selbst zu abstrahiren, welches doch auch seine Schwierigkeiten hat. In dem Essai sur le jeu des Echecs par E. Stein, (Halle 1789.) geht der Verfasser einen ähnlichen Gang, stellet aber vornemlich die Kunst Schach zu spielen mit der Kriegeskunst in Parallele, welches ihm zu manchem sinnreichen Vergleiche Gelegenheit giebt. Auch Johann Allgaier in seiner Anweisung zum Schachspiele (Wien 1795.) ist seinen Vorgängern in Ansehung der Exempel gefolget. Diese und ähnliche Bücher sind von den Verfassern nicht zum Durchlesen, sondern eigentlich zum Durchspielen, den Liebhabern bekannt gemacht und empfohlen worden.

Wer übrigens ein Verlangen hat, die große Zahl der ältern Schriftsteller, und ihre mancherley Meynungen von dem Ursprunge, Nutzen, und Bedeutung dieses Spiels näher kennen zu lernen, der mag Gustavi Seleni ausführliche Beschreibung des Schachspiels in Folio 1617. weiter nachlesen. Man muß dem Fürstlichen Schriftsteller wegen seiner Kenntnisse und wegen seines Fleißes Gerech-

tigkeit wiederfahren lassen. Denn obgleich jetzt Beharrlichkeit und Verleugnung nothwendig ist, dieß weitläuftige, im alten Geschmack geschriebene, und mit manchen zufälligen Gedanken angefüllte Buch bis ans Ende zu lesen, so kann man doch nicht umhin, dasselbe als ein würdiges Denkmal zu schätzen, das sowol dem Schachspiele als dem Durchlauchtigen Verfasser Ehre macht.

In eben dem Jahre 1617 gab ein berühmter Spanier Peter Carrera ein weitläuftiges Buch vom Ursprunge und Fortgange des Schachspiels heraus, worinn er Materialien zur Geschichte dieses Spiels zusammen getragen, und den hohen Werth desselben ans Licht zu stellen gesucht hat. Beyde Schriftsteller kommen darin überein, daß sie eine vortrefliche Anweisung geben, wie das Schachspiel geschickt angefangen, und bey den ersten Zügen auf alle mögliche Art unterstützt werden muß. Wer sie genau studirt, der kann es dahin bringen, daß er anfangs ganz sichere Schritte thut; allein sie überlassen es unsrer eigenen Uebung, die allgemeinen Regeln zu finden, nach welchen wir das Spiel fortsetzen und gewinnen müssen.

Vorher schon hatte ein Portugiese Damianus einen Tractat vom Schachspiele in Duodez 1521. herausgegeben. Seine Exempelspiele hat Gustavus Selenus von neuem bekannt gemacht, und das Fehlerhafte darin zu verbessern gesucht.

In den neuern Zeiten hat sich noch kein Schriftsteller gefunden, der Lust und Fähigkeit gehabt hätte, in Gustavi Seleni Fußstapfen zu treten, und die Geschichte, Eigenheiten und Maximen dieses Spiels nach den Fortschritten, dem Bedürfnisse, und Geschmacke unsers Zeitalters ausführlich vorzutragen. Man kommt bey dem Studio des Spiels oft in Versuchung, dieses zu wünschen: aber man muß auch gestehen, daß das kein ganz leichtes Unternehmen seyn würde, besonders, wenn man auch einmal in mathematischer Hinsicht Untersuchungen über das Spiel anstellen wollte.

Bemerkenswerth ist auch, daß eine große Zahl Brettspiele dem Schachspiele ihr Daseyn zu verdanken haben. Die einfachste Nachahmung desselben ist ohne Zweifel das so genannte Damenspiel, wobey das Schachbrett zwar gebraucht

 wird,

wird, aber alle Steine einerley Werth haben, außer denjenigen, welche man zu Damen macht. Dieß Spiel mußte natürlicherweise viel gemeiner werden, als das Schach, da es viel einfacher und leichter ist; so gar, daß die Liebhaber desselben manche Veränderung hinzuthun, und es pohlnisch oder englisch Damenspiel nennen; oder auch anstatt der 64 Fächer sich 100 Fächer, und anstatt der 12 Steine sich 20 Steine machen lassen, um nur dem Spiele mehr Interesse zu geben. Man kann indessen dem Damenspiele das Verdienst nicht absprechen, daß es dem Schachspiele manchen Liebhaber und Verehrer verschaffet.

Auch das große Schach- und Curierspiel ist aus dem Schachspiele entstanden. Gustavus Selenus beschreibt dasselbe, und in Ströbecke finden sich noch die Spuren davon. Zum Curierspiele gehörten zwar auch acht Fächer zum Fortschreiten, aber zwölf Fächer zum Lager der Steine, und also überhaupt sechs und neunzig Fächer. Jeder Spieler hatte, außer den gewöhnlichen Schachsteinen, noch vier Hauptsteine und vier Bauern. Die Hauptsteine waren zwey Curiere

riere und zwey Räthe, ein geheimer und ein lustiger Rath; der erste wurde Mann, der andere Schleich genannt. Der Mann stand beym Könige, und der Schleich bey der Königinn; die Curiere aber zwischen den Räthen und Läufern. Die geheimen Räthe wurden gezogen wie die Königinn, die lustigen Räthe wie die Thürme, und die Curiere wie die Läufer. Die Königin mußte anfangs in ihr drittes Feld springen, welches der Freudensprung hieß, ging aber übrigens wie ein Läufer, und nur einen Schritt. Der Königinn und der Elephanten Bauern mußten anfangs zwey Felder geschoben werden u. s. w. So viel man aber weiß, ist dieß Spiel nirgends mehr in Uebung und Gebrauch.

Zu dem vorigen Jahrhunderte schrieb ein Schwabe Namens Weickmann ein Buch vom Schach- oder Königsspiele, worinn er zu den gewöhnlichen Steinen noch einen Kanzler, einen Herold, einen Geistlichen, einen Obristen, einen Adjutanten u. s. w. hinzugefügt, und ihren Lauf so bestimmt hat, daß nach seiner Vorschrift das Spiel von zwey, oder vier, oder sechs, oder acht Personen kann gespielt werden.

Auf das Schachspiel gründet sich auch das **Kriegesspiel**, welches der Herr Professor **Hellwig** in Braunschweig erfunden, und im Jahre 1780 durch den Druck bekannt gemacht hat. Dieser tiefdenkende Mathematiker hat die jetzigen Bedürfnisse eines Kriegesheers, die Hindernisse und Vortheile, welche ein Feldherr in unsern Tagen bey den Feldzügen findet, in das Schachspiel zu verflechten gewußt, um dieß Spiel besonders für angehende Krieger belehrender zn machen. Da wird Infanterie, Kavallerie und Artillerie, einzeln und in Haufen gebraucht; da bedient man sich der Kanonen, des Wurfgeschützes, der Brücken, der Magazine; da kommen Anhöhen, Verschanzungen, Schwenkungen und Fahnen mit ins Spiel. Der König fehlt zwar, aber dagegen steht bey jedem Heere ein General, welches der Spieler selbst ist, und wenn man will, so darf an jeder Seite noch ein zweyter General hinzukommen. Der Gewinn des Spiels besteht in Eroberung des feindlichen Landes. Ob nun gleich dieß Kriegesspiel für einen Schachspieler eben nicht schwer zu fassen, und für den Kenner sehr unterhaltend seyn muß: so steht doch nicht zu erwarten, daß sich viele Lieb-

haber dazu finden werden, weil wenige so viele Muße und Geduld haben möchten, ein Spiel zu lernen und zu spielen, wobey die Fläche über 1600 Quadratfelder enthält; wobey über 900 Figuren und Maschinen für beyde Spieler gebraucht werden; und wobey, nach dem Geständnisse des Verfassers selbst, eine und eine halbe Stunde Zeit erfodert wird, blos um das Spiel aufzusetzen und vorzubereiten. Indessen bleibt die Erfindung dieses tactischen Spiels immer ein schönes Product des Verstandes, und giebt einen neuen Beweis von dem hohen Werthe des Schachspiels, wovon es eine edle und kühne Nachahmung ist.

Wenn der menschliche Verstand indessen seine Kräfte angestrenget hat, das Schachspiel zu verbessern, oder zum Vortheile der Gesellschaft umzubilden, so haben zugleich kluge Köpfe in mechanischer Darstellung desselben ihre Talente gezeigt. Ich weiß nicht, ob jemals die Mächtigen der Erde das Schachspiel mit lebendigen Personen gespielt haben, wo jede Person durch ihre Kleidung ihren Stand leicht bezeichnen könnte: daß das aber möglich sey, daß das ein wirklich königliches Schauspiel seyn müßte, wird Niemand leugnen.

Hiebey erinnere ich mich an die Schachspiel=maschine, womit ein gewisser Herr Kempale aus Presburg viel Aufsehen in der Welt machte, als er dieselbe im Jahre 1768 in vielen großen Städten Deutschlands sehen ließ, und zugleich die Täuschung hervorbrachte, als ob er einem leblosen Kunstwerke Verstandesfähigkeiten mitgetheilt habe. Die Maschine bestand nämlich aus einem Tische, woran eine menschliche Figur saß, die mit jedem, der Lust hatte, Schach spielte und gewann. Die Figur saß, mit dem rechten Arme auf den Tisch gelehnt, ließ den Mitspieler so lange nachsinnen, als er wollte, und sobald derselbe gezogen hatte, erhob sie ihren linken Arm, und ergriff einen ihrer Steine. War sie im Falle zu schlagen, so berührte sie den Stein des Gegners, welchen es traf, zum Zeichen, daß man ihn wegthun sollte. That der Mitspieler einen Zug, der wider die Regeln des Schachspiels war, so winkte sie mit dem Kopfe, und ruhete nicht, bis der Fehler verbessert, und die Ordnung des Spiels hergestellet wurde. Diese Maschine schien gänzlich durch sich selbst zu wirken, und nicht den mindesten äußern Einfluß zu haben, wie alle Augenzeugen versichern. Wenn indessen

Herr Kempale auch wirklich durch einen versteckten Kunstgriff seine Maschine selbst dirigiret hat, woran man nicht zweifeln kann, so ist die Erfindung doch sinnreich und künstlich, und immer mehr als Taschenspielerey.

Bedenkt man nun den großen Einfluß, den sich das Schachspiel überhaupt auf der Menschen Nachdenken und Thätigkeit verschafft hat, so kann man nicht umhin, zu glauben, daß dieß Spiel eins der edelsten unter den menschlichen Vergnügungen seyn müsse.

Vielleicht ist es einigen Lesern angenehm, wenn sie hier noch verschiedene Anekdoten bey einander finden, die das Schachspiel betreffen, die ich gesammlet habe, wofür aber eigentlich keine strenge historische Beweise geführt werden können.

Wenn der König Pyrrhus von Epirus, welcher 300 Jahre vor Christi Geburt lebte, und einer der geschicktesten Fürsten seines Zeitalters war, gegen die Römer in den Krieg zog, und seine Soldaten in Schlachtordnung stellete, so bediente er sich der Schachsteine, um Operationsplane anzu-

legen, und zu zeigen, wie er durch Kunstgriffe und Kriegeslist den Feind besiegen wolle. Dieser König hat auch den Gebrauch der Elephanten im Kriege zuerst erfunden.

Bey den Gothen, einem alten nordischen Volke, welches besonders im dritten Jahrhunderte nach Christi Geburt seine glänzende Periode hatte, war es gewöhnlich, daß die Vornehmsten unter ihnen bey Verheirathung ihrer Töchter die Liebhaber derselben erst durch das Schachspiel prüften, ob sie zornig, leichtsinnig, übermüthig, oder vorsichtig und im Glück und Unglück mäßig wären. Sie hielten dieß für das beste Mittel, den Character, die Neigungen und Leidenschaften der Männer kennen zu lernen, und glaubten, daß diese Probe ihre Wahl richtig leiten würde.

Ovidius hat die Kunst zu lieben gelehrt, und dabey das Schachspiel als ein Hülfsmittel vorgeschlagen, die Gunst der Damen zu gewinnen. Er giebt nemlich den Jünglingen den Rath, daß sie mit ihren Geliebten Schach spielen, und ohne daß mans merkt, sich bisweilen gutwillig einige Steine

von ihnen nehmen lassen sollen. Und wo dieser Rath anwendbar ist, ist er auch gewiß nicht zu verwerfen.

Der Geschichtschreiber Vopiscus erzählt in dem Leben des Proculus, daß man einem römischen Kaiser den Namen Augustus beygelegt habe, (welches so viel bedeuten soll, als einer, der sein Reich vergrößert) weil er zehnmal hinter einander im Schachspiele gewonnen hatte; und es war auch in der That viel, wenn er mit keinen Stümpern spielte.

Ein junger Araber wurde von seinem Vater sehr getadelt, weil er zu viele Zeit auf das Schachspiel verwendete, und darüber seine Geschäfte versäumte. Der Sohn behauptete, daß er bey diesem Spiele viele Sachen lerne, die ihm nützlich werden könnten, z. E. wie er sich im Kriege vertheidigen, wie er sich auf Reisen von räuberischen Anfällen los machen könne, u. s. w. Als der Vater dieß nicht glauben wollte, ließ ers auf die Probe ankommen. Nach einiger Zeit schickte der Vater den Sohn auf eine Reise, und gab ihm ein Pferd und Geld, um Waaren einzukaufen.

Auf

Auf diesem Wege schickte ihm der Vater zugleich vier Mann nach, die ihn bestehlen sollten. Als der Sohn angegriffen wurde, überließ er den Räubern sein Pferd, und flüchtete durch Gebüsche hinter eine Mauer, und da er sich in Sicherheit sahe, setzte er seine Reise fort, und kaufte die ihm vorgeschriebenen Waaren. Bey seiner Zurückkunft fragte ihn der Vater, ob ihm nichts Widriges begegnet sey? Er erzählte darauf, daß er von vier Räubern angefallen worden, und daß er sich augenblicklich auf ein Mittel besonnen, dessen er sich sonst im Schachspiele bediene; als er die Gefahr gesehen, habe er den Räubern lieber sein Pferd, als sein Geld und sein Leben überlassen, so wie er im Schachspiele lieber seinen Springer, (welcher von den Arabern das Pferd genennet wird,) als die Dame oder den König selbst hingebe. Diese Antwort gefiel dem Vater so sehr, daß er das Schachspiel selbst lernte.

Eines gewissen Herzogs in Bayern, Okarus Sohn, soll ein Märtyrer des Schachspiels geworden seyn. Er war an dem Hofe des Königs Pipinus in Frankreich, spielte mit dessen Sohne

Schach, und weil er fast immer gewann, warf ihm der königliche Prinz einmal im Zorn mit dem Thurme an den Kopf, wovon er sterben mußte; wie dieses in einer alten Bayerschen Chronik erzählt wird.

Im zehnten Jahrhunderte war die Gewohnheit aufgebracht, das Schachspiel mit der Bedingung zu spielen, daß derjenige, welcher dreymal hinter einander gewann, das Recht hatte, von dem andern etwas zu verlangen, welches er ihm Ehren halber nicht abschlagen durfte, wenn es auch sein Liebstes war. Der Pfalzgraf am Rhein Ehrenfried hielt sich damals zu Aachen am Hofe des Kaisers Otto des dritten auf, und der Kaiser spielte mit ihm auf obige Bedingung. Da nun der Pfalzgraf drey Parthieen hinter einander gewann, so bediente er sich seines Rechts, und verlangte die Schwester des Kaisers, Mathilde zur Ehe. Ob nun gleich der Kaiser sehr darüber betreten war, und die Tante der Prinzessinn, Aebtissinn zu Quedlinburg, nicht in diese Verbindung willigen wollte: so erreichte doch der Pfalzgraf endlich seine Absicht, und lebte hernach mit seiner Mathilde sehr glücklich.

Tamerlan, ein asiatischer Prinz aus dem vierzehnten Jahrhunderte, liebte das Schachspiel so sehr, daß er noch seine eigenen Erfindungen hinzusetzte, und die Schwierigkeiten desselben dadurch vermehrte; auch gab er einem seiner Söhne den Namen davon.

Man glaubt, daß die Spanier das Schachspiel zuerst von den Arabern gelernt hätten, die sich in Spanien niedergelassen hatten, und folgende Erzählung scheint das zu bestätigen. Mahomed, ein maurischer König in Granada, wollte auf seinem letzten Krankenbette seinen Bruder Abdul im Gefängnisse, welches zwey Meilen entfernt war, enthaupten lassen, weil er befürchtete, daß derselbe, indem ihm das Volk sehr geneigt war, seinem Sohne nach seinem Tode die Regierung streitig machen möchte. Der Prinz war eben im Schachspiele begriffen, und erbat sich von dem Scharfrichter nur so viele Zeit, das Spiel erst zu endigen, welches der Scharfrichter ohne großes Bedenken ihm zugestand. Indessen dauerte das Spiel etwas lange, und der Prinz gewann so viel Zeit, daß er endlich das Volk aus Granada an-

kommen sah, welches ihm seines Bruders Tod, und seine Erhebung auf den Thron ankündigte. Er konnte also gewissermaßen sagen, daß ihm das Schachspiel vom Tode gerettet, und zum Könige gemacht habe.

In Spanien soll vordem dieß Spiel so beliebt gewesen seyn, daß nicht nur einzelne Personen sich damit unterhalten, sondern auch oft große Städte sich auf ein Schachspiel herausgefordert haben.

Der Schachspieler Philidor soll selbst erzählt haben, daß er seine große Fertigkeit im Schachspiele bey Gelegenheit eines starken Fiebers erlangt hätte. Während des Fiebers hätte er sich an den Vorhängen seines Bettes ein Schachbrett vorgestellt, und so bey seiner Schlaflosigkeit in Gedanken gespielt.

In den neuen Beyträgen zur Kenntniß des Innern von Afrika, erster Theil pag. 111. wird vom Jahre 1789 erzählt, daß die Einwohner in dem Königreiche Bornu am Nigerflusse das Brettspiel mit Leidenschaft spielen; sie setzen sich an die Erde nieder, machen sich Löcher anstatt der Felder,

und

und gebrauchen anstatt der Steine Datteln, oder auch wol Kiesel und Kameeldünger. Sie spielen um Goldstaub, Kupfergeld, und selbst um ihre Kleider; und da die Umstehenden bey dieser Gelegenheit immer ihren Rath aufdringen, und zuweilen auch Züge für die Person thun, der sie den Sieg wünschen, so ist ihr Spiel gewöhnlich mit Schmähungen begleitet. — Mit diesem Zeitvertreibe beschäftigen sich die niedrigen Volksklassen; aber die vom höhern Range spielen sehr gern das schwerere und interessantere Schach, worin sie außerordentlich geschickt sind.

Ein paar neuere Zeitungsanekdoten stehen hier für Liebhaber des Schachspiels gewiß nicht überflüssig. Bey der letzten Huldigung des Königs von Preußen in Königsberg am 5ten Junii 1798 überreichten die Deputirten der dasigen Bernsteinarbeiter der Königinn ein künstlich gearbeitetes Schachspiel, welches ein feines Kompliment war, und auch huldreich aufgenommen wurde. Auch schrieb man von Berlin unterm 13ten November, daß die Königinn der Zunft der Bernsteinarbeiter in Königsberg 68 große Huldigungs-Medaillen

zum

zum Andenken für den ihr bey Gelegenheit der Huldigung überreichten Bernsteinschmuck geschenkt habe.

Dagegen hat sich nach Nr. 58. des Hamburger Correspondenten 1798 in Holland eine Gesellschaft formiret, welche das Schachspiel revolutioniren will. Die Titel in selbigem werden abgeschafft. Statt des Königs wird ein Gesetzgeber, statt der Königinn ein Director, statt des Läufers ein Administrator, statt des Springers ein Agent, statt des Thurms ein Richter, und statt der Bauern Bürger seyn. Die Gesellschaft ersucht ihre Mitbürger, sich künftig dieser Namen im Schachspiele zu bedienen. Man hat aber Ursache zu zweifeln, daß dieser Vorschlag allgemeinen Beyfall finden werde.

Man sagt, ein großer König habe dem Erfinder des Schachspiels eine Belohnung angeboten, die er selbst bestimmen sollte. Dieser machte eine geringe scheinende Forderung an Weizenkörnern, so daß auf das erste Fach des Schachbretts ein Weizenkorn, auf das zweyte zwey Körner, auf das dritte vier Körner, und so immer doppelt,

bis auf das vier und sechszigste Fach, gerechnet werde. Es fand sich aber nach der Berechnung, daß der reichste Monarch, ja daß alle Regenten der Erde des Erfinders Forderung nicht erfüllen konnten; welches ohne Zweifel andeuten sollte, daß diese Erfindung über allen Lohn erhaben sey.

Mechanik des Schachspiels.

Die ersten Anfangsgründe des Spiels sind weit leichter durch mündlichen Unterricht beym Schachbrette, als durch vorgeschriebene Regeln zu erlernen. Man kann in einer Viertelstunde fast alles sagen und zeigen, was hieher gehört, obgleich diese Vorschriften erst am besten durch Uebung ins Gedächtniß gebracht werden. So trocken und langweilig es daher dem Leser vorkommen mag, wenn das Schachbrett und die Spielart eines jeden Steins weitläuftig beschrieben wird, worüber man bey jedem Anfänger leicht Belehrung erhalten könnte: so muß ich doch um des Zusammenhangs willen das Nothwendige kurz anführen, und einige allgemeine Bemerkungen von dem Mechanischen des Schachspiels hinzufügen.

Das Schachbrett soll eigentlich ein vollkommnes Quadrat seyn, in vier und sechzig gleiche Fächer getheilt, die abwechselnd weiß und schwarz gezeich-

net sind. Das Brett muß so gestellet werden, daß das erste Feld an der rechten Seite ein weißes Feld ist. Die Hälfte der Felder, nemlich vier Reihen, rechnet ein jeder Spieler zu seinem Gebiete, wovon zwey Reihen mit Mannschaft besetzt sind, und zwey Reihen zum Ausrücken offen stehen. So sind beyde Heere gleichsam in Schlachtordnung gestellet.

Es ist ein Spiel nur für zwey Personen, und ein dritter darf schlechterdings weiter nichts als Zuschauer seyn. Selbst ein guter Rath wird ungern geduldet, denn für den Spieler ist derselbe doch mehrentheils unnütz, da er nicht gleich die ganze Absicht des Rathgebers übersehen kann, und für den Mitspieler ist es unangenehm, weil die Parthie dadurch ungleich wird.

Ein jeder von beyden Schachspielern gebraucht sechszehn Figuren oder Schachsteine, der Eine weiße, der Andere schwarze, die übrigens beyderseits ganz gleiche Gestalt, Namen und Vorrechte haben. Die acht Hauptsteine oder Officiere werden auf die ersten acht Fächer, und die acht Bauern oder Soldaten auf die zweyten acht Fächer gestellt.

Der König und die Königinn haben ihren Platz in der Mitte, wo denn die Königinn allemal auf ein Feld von ihrer Farbe gesetzet wird. Bey den König und die Königinn stellen sich die Läufer; dann folget auf jeder Seite ein Springer, und den Schluß an beyden Seiten machen die Thürme. Damit man aber jeden Stein bestimmt unterscheiden könne, so führen die Hauptsteine ihre Namen von dem Könige oder der Königinn, an deren Seite sie stehen; und die Bauern von dem Hauptsteine, vor welchen sie anfangs ihren Platz haben. Z. E. Des Königs Läufer, der Königinn Springer, der Bauer von des Königs Thurm, der Bauer von der Königinn, u. s. w. Eben so nennt man auch die Felder nach dem Namen des Hauptsteins, der darauf steht. Z. E. Das zweyte Feld des Königs, das vierte Feld des Springers von der Königinn, das achte Feld vom Thurme des Königs, u. s. w.

Der Gang der Steine und ihre Kraft zu schlagen oder wegzunehmen, ist sehr verschieden, und darin hat einer vor dem andern einen großen Vorzug; nur darin kommen sie alle überein, daß

 sie

sie sich in die Stelle desjenigen setzen müssen, den sie geschlagen und weggenommen haben.

Der König kann auf alle seine benachbarten Felder rücken. Wenn er also nicht am Rande des Schachbretts steht, so kann er auf acht verschiedene Plätze gehen. Er thut immer nur einen Schritt, und geht entweder auf ein leeres Feld, oder nimmt einen feindlichen Stein weg. Nur eine einzige Ausnahme giebt es, wo er zwey Schritte thut, nemlich wenn er roquiret, und mit einem von beyden Thürmen wechselt; auch darf er nie dahin rücken, wo er geschlagen werden könnte.

Die Königinn, als der mächtigste von allen Schachsteinen, kann gleichfalls auf alle benachbarte Felder rücken, doch kann sie auch nach allen acht Seiten in gerader Linie bis an das Ende des Schachbretts ziehen, wenn sie keine Hindernisse findet, und es stehet in ihrer Freiheit, den ersten von den Steinen, die sie auf einer dieser Linien findet, wegzunehmen; dann muß sie aber auf das Feld des weggenommenen Steins treten.

Die Läufer gehen auch nach geraden Linien über das ganze Schachbrett, nur daß der eine Läu-

fer auf den weißen, der andere auf den schwarzen Feldern bleiben muß, und was ihm im Wege ist, wegschlagen kann. Aus dieser Ursache führen sie auch die Namen, weißer und schwarzer Läufer.

Ein Springer kann auf keins von seinen nächsten Feldern, sondern nur auf die darauf folgenden, doch immer von weiß auf schwarz, und von schwarz auf weiß ziehen. Wenn er daher mitten auf dem Schachbrette steht, so muß er seine nächsten acht Felder überhüpfen, aber von den sechszehn Feldern, welche zunächst wieder an diese acht Felder grenzen, gehört die Hälfte zu seinem Gebiete, und zwar diejenigen, welche andere Farbe haben. Er bedarf auch keiner Oeffnung, sondern er springt nach Wohlgefallen über eigene und fremde Steine, und nach Gelegenheit sogar über den König weg, auf einen leeren Platz, oder auf einen feindlichen Stein, den er alsdenn wegnimmt. Und wenn er Schach bietet, so kann der gegenseitige König nicht bedecket werden, sondern muß, um sich zu retten, entweder von der Stelle ziehen, oder der Springer muß genommen werden.

Die Thürme, oder die Elephanten, welche die Thürme tragen, haben einen ernsthaften Gang, vor- und rückwärts, und an beyden Seiten, in rechten Winkeln in gerader Linie, so weit der Weg offen ist. Sie können alles schlagen und wegnehmen, was sie auf diesen Wegen finden.

Die acht Bauern dürfen im ersten Zuge zwey Schritte, hernach aber nur einen Schritt, immer vorwärts, nie rückwärts oder zur Seite, ziehen. Jeder Bauer hat aber auch volle Freiheit, anfangs nur einen Schritt zu gehen. Die Bauern unterscheiden sich aber dadurch von den Hauptsteinen, daß sie nicht so schlagen, wie sie gehen. Der Bauer kann nur den nächsten Stein vorwärts in der Diagonallinie auf derselben Farbe nehmen. Es entsteht bisweilen eine Schwierigkeit, wenn mein Gegner mit einem Bauer schon auf mein viertes Feld gekommen ist, und ich will alsdenn meinen Bauer im ersten Zuge zwey Schritte ziehen, so daß er zunächst bey dem Gegner seinen Platz erhält, und also im Vorbeygehen von ihm hätte geschlagen werden können: man hat aber diese Schwierigkeit auf das bestimmteste auf fol-

zende Art entschieden. Ich habe ohne Ausnahme das Recht, den Bauer zum erstenmale zwey Felder fortzuschieben, aber ich muß es in meines Mitspielers Freiheit stellen, ob er den Bauer nehmen will oder nicht. Nimmt mein Gegner den Bauer, so muß ers im nächsten Zuge thun, und zwar so, als wenn mein Bauer nur einen Zug gethan hätte. Findet er das nicht rathsam für sich, so muß er mir meinen Willen lassen. Anfragen und Erklärungen hierüber bey dem Spiele selbst, sind wider den Geist des Schachspiels, weil ich nicht erwarten kann und darf, daß mir der Gegner über seine Plane und künftigen Züge Aufschlüsse gebe.

Hat ein Bauer das Glück, daß er auf eins von den letzten Feldern des Schachbretts kommt, so wird er zur Königinn, und erlangt zugleich alle Vorrechte der Königinn. Wäre aber die Königinn noch da, so kann man sich einen andern fehlenden Hauptstein nach Gefallen wählen, denn man kann nur eine Königinn haben.

Ueber die Figur der Schachsteine sind die Lehrer des Schachspiels nie überein gekommen, daher die Phantasie der Künstler bey Verfertigung derselben freies Spiel gehabt hat. Oft haben diese

Figuren wenig Aehnlichkeit mit dem, was sie vorstellen sollen, und wovon sie den Namen führen, auch findet man sie bald so, bald anders gebildet. König und Königinn pflegen sich indessen durch ihre Größe zu unterscheiden, und es ist überhaupt sehr nöthig, daß man die Schachspielfiguren sorgfältig ins Auge fasse, womit man zum erstenmale spielen soll, weil man sich sonst leicht irret.

Obgleich der erste Zug nur einen unbedeutenden Vortheil giebt, so sieht man doch darauf, und entscheidet ihn durch das Loos; wer aber gewinnt, zieht wieder an. Einige haben auch die Gewohnheit, gleich anfangs zwey Steine auf einmal zu ziehen, man sieht aber leicht, daß das der Gleichheit noch nachtheiliger seyn würde.

Das Schachspiel erfordert allerdings Ueberlegung. Es wird daher keinem Spieler verdacht, wenn er sich Zeit nimmt, ehe er einen Stein von der Stelle rückt; auch muß ein ordentlicher Schachspieler keinen Stein wieder in seinen Platz setzen, den er einmal gezogen hat, sonst mag der Gegner das Spiel für aufgehoben erklären. Wenn man indessen bemerkt, daß einige Schachspieler statt

zwey, drey, vier Minuten, oft Viertelstunden, ja halbe Stunden bey einem Zuge sich besinnen, obschon ihre Lage nicht einmal bedenklich ist; so wird man zweifelhaft, ob sie viel oder wenig dabey denken.

Der König ist Schach, wenn er genommen werden könnte. Er wird aber nie genommen, sondern er muß sich vertheidigen oder weichen. Ein doppeltes Schach ist, wenn der König von zwey Steinen zugleich genommen werden könnte. Das doppelte Schach kann nicht durch Bedecken, auch nicht durch Wegnehmen gerettet werden, sondern der König muß von der Stelle. Ein verdecktes Schach ist, wenn das Schach noch durch einen von meinen, oder einen von des Gegners Steinen gehindert wird, der dazwischen steht. Schachmatt ist der König, wenn er nicht mehr weichen, und sich nicht mehr vertheidigen kann; damit ist das Spiel allemal geendiget. Ein blindes Schachmatt ist ein solches, das nicht angekündiget ist. Obschon dieses blinde Schachmatt beweiset, daß man das Spiel vor dem Zuge nicht ganz übersehen habe, so ist es doch für ein gewonnenes Spiel zu halten. Schachpatt ist der

König, wenn er keinen Stein mehr ziehen, auch sich selbst nicht mehr bewegen kann, ohne ins Schach zu kommen. Schachpatt ist nicht verloren, denn der König hat nicht nöthig zu rücken, wenn ihm nicht Schach geboten wird; das Spiel muß alsdann aufgehoben werden. Nur allein durch Schachmatt kann ich ein Spiel verlieren, und es ist meines Gegners Schuld, wenn ich patt werde, er muß das zu vermeiden suchen. Bisweilen wird auch unbesonnen Schachmatt gesagt, wo der König noch eine ungesehene Rettung findet. Der vorsichtige Spieler wird sich sehr dafür hüten, indessen wäre es unbillig, sein Spiel in diesem Falle, wie einige wollen, für verloren zu halten. Es ist Beschämung genug für ihn, wenn er sich auf solche Weise irret.

Man muß nothwendig Schach sagen, wenn man des Gegners König angreift. Wird das Schach nicht gemeldet, so braucht mans auch nicht zu decken. Gesetzt, mein König wird auf irgend eine Art Schach, ohne daß es der Gegner bemerkt, und er hat hernach erst wieder einen Zug gethan, so habe ich nicht nöthig, aus dem Schache zu

weichen, bis mit demselben, oder einem andern Steine von neuem Schach geboten wird.

Alle Steine können Schach bieten, außer der König nicht, und ein Zweykampf zwischen den Königen, ist gänzlich wider die Sitte des Spiels. Der König nimmt zwar nach Gelegenheit alle andern Steine, wenn sie nicht bedeckt sind, aber er darf dem gegenseitigen Könige nicht ganz nahe kommen, wenigstens muß ein Feld zwischen beyden bleiben.

Einige Spieler wollen, man dürfe dem Könige nicht alle Steine rauben, um ein Spiel zu gewinnen. Allein, warum sollte man sich auf solche Weise binden, und das Hauptziel aus den Augen verlieren? Gewiß, wenn der König auch keinen einzigen Stein mehr hat, so kann er doch rechtmäßig Schachmatt werden.

Man hat festsetzen wollen, ein guter Schachspieler müsse seinen Gegner höchstens in funfzig Zügen matt setzen, oder das Spiel alsdenn aufheben. Nun kann zwar ein Spiel in funfzig Zügen sehr gut geendiget werden; ja es ist möglich,

in vier Zügen Schachmatt zu setzen. Allein da so vieles darauf ankommt, wie sich der Gegner vertheidigt, so bleibt es unmöglich, eine gewisse Zahl von Zügen zu bestimmen. Auch sieht man nicht, wozu ein solcher Zwang nützen könnte.

In unsern Zeiten ist es auch gewöhnlich, daß man es anzeigt, wenn die Königinn angegriffen wird, damit sie nicht etwa einmal unvermuthet verloren geht. In den ältern Schriften über das Schachspiel findet man hievon keine Spur. Indessen scheint ein kleiner Wink, bey der Gefahr, den wichtigsten Stein zu verlieren, nicht unbillig zu seyn; und die große Stille bey diesem Spiele wird dadurch unterbrochen, wenn man einmal hört: Schach der Königinn!

In den alten Zeiten hat man dem Könige auch das Springen erlaubt, wenn er seinen Platz noch nicht verändert hatte. Er durfte nicht nur, wie der Springer, sondern auch wie der Thurm und der Läufer, ein Feld überhüpfen. Von dieser Gewohnheit ist jetzt nichts weiter übrig, als das sogenannte Roquiren, da der König nach einem von beyden Thürmen ein Feld überspringet,

und auf das übersprungene Feld den Thurm stellet. Dieß Roquiren kann nur geschehen, wenn der Platz zwischen dem Könige und Thurme leer ist, wenn der König noch nicht von der Stelle gerücket ist, wenn der Thurm noch nicht von der Stelle gerücket ist, wenn der König nicht im Schach stehet, und wenn er nicht durchs Schach ziehen muß. Auch ist zu bemerken, daß das Roquiren für einen Zug gilt.

Wenn ich dem Könige anhaltend Schach bieten kann, ohne ihn matt zu setzen: so wird der Gegner dadurch genöthiget, das Spiel aufzuheben und es für ungewonnen zu erklären.

So bald das Spiel dem Ende nahe kommt, und ziemlich gleich bleibt, also wahrscheinlich wird, daß es keiner gewinnen kann, der eine von den Spielern aber noch immer hoffet, dem andern einen Vortheil abzudringen, und deswegen nur hin und her ziehet: so hat man festgesetzt, daß alsdenn funfzig Züge bestimmt werden, worin jeder noch sein Heil versuchen kann, und wenn das Spiel alsdenn nicht geendigt ist, muß es aufgehoben werden.

Es ist aber nicht zu verwundern, daß die Ströbecker in einigen Stücken von den jetzt allge-

mein

mein angenommenen Regeln beym Schachspiele abweichen, da sie seit Jahrhunderten, zwar unter einander in beständiger Uebung gewesen sind, aber doch mit der übrigen Schachspielerwelt in sehr weniger Verbindung gelebt haben. Das Eigenthümliche, wodurch sie von den oben angeführten Regeln abweichen, besteht in folgenden: die ersten vier Züge sind festgesetzt, denn die beyden Bauern der Thürme, der Bauer der Königinn und die Königinn selbst, müssen gleich anfangs zwey Felder vorrücken, und also ein Feld überspringen. Dieß geschieht von beyden Seiten, und sie nennen das den Aufsatz. Wenn der geschehen ist, so wird erst nach dem gewöhnlichen Loose angefangen, daß man einem Bauer auf dem Schachbrette herumlaufen, und denjenigen anfangen läßt, auf dessen Farbe der Bauer stille liegt. Nach dem Aufsatze kann nun aber kein Bauer weiter ein Feld überhüpfen, sondern ein jeder darf nur einen Schritt gehen. Sie nennen den Thurm Roggen, aber vom Roquiren wollen sie nichts wissen. Wer den König angreift, der sagt Schach, aber bey dem Angriffe der Königinn wird nichts gemeldet. Soll ein Bauer zur Königinn werden, so geschieht

dieß

dieß auf eine besondere Weise. So bald er das letzte Feld erreicht hat, ist er unverletzbar, und kann nicht genommen werden, so lange bis er einmal gezogen ist, hat aber auch bis dahin keine Wirkung. Er muß, ehe er mit einem bessern Steine vertauscht werden kann, nothwendig erst zwey Sprünge machen, und zwar gerade rückwärts, als wenn der Thurm ein Feld überhüpfen wollte. Wenn er den ersten oder zweyten Sprung gethan hat, so steht es in der Freiheit des Gegners, ihn zu nehmen, wofern er kann. Sind zwey Züge vollendet, so mag er, indem er den dritten thun will, mit der Königinn, oder einem andern beliebigen Hauptsteine verwechselt werden, und hat alsdenn völlige Freiheit, nach seiner neuen Würde zu handeln.

Da das Courierspiel, dessen oben erwähnt ist, vormals in Ströbecke im Gebrauch gewesen, und man dort die Rudera davon noch jetzt findet, und da bey dem Courierspiele ähnliche Gebräuche statt fanden: so ist zu vermuthen, daß von demselben die Abweichungen herkommen, womit die Ströbecker das Schach gewöhnlich spielen.

Billig richtet sich aber jetzt ein Schachspieler nach den Gebräuchen, die überall Aufnahme gefunden haben; und wer das bisher Gesagte wohl bemerket, der wird keine Schwierigkeit finden, allenthalben ohne Furcht ein Spiel wagen zu können.

Schach-

Schachspiel-Theorie.

Jede Kunst muß ihre Regeln haben, und die Schachspielkunst macht keine Ausnahme. So gewiß aber jeder gute Spieler nach solchen Regeln handelt, so wenig ist er oft im Stande, sich gleich deutlich und bestimmt darüber zu erklären, denn er hat sich manche Regel noch selbst nicht in Abstracto gedacht. Aber er folgt diesen Regeln, ohne sie recht zu kennen, und hat ihnen seine Siege zu verdanken. Die Künste waren immer früher da, als ihre Theorien, und ein großer Künstler ist nicht immer ein guter Theoretiker. Das Genie thut oft kühne und schnelle Schritte zur Vollkommenheit, und sieht nicht auf den zurückgelegten Weg: aber der ruhige Denker bemerket und zeichnet hernach die Bahn, die jener gewandelt hat.

Jeder Zug im Schachspiele geschieht nach logischen Grundsätzen, und Ursachen und Folgen sind immer zu bemerken. Wir wollen den Ver-

such machen, diese Grundsätze in einige Verbindung zu bringen; aber es gibt hier der Vorarbeiten sehr wenige, und man kann fast nur Bruchstücke der Kunst sammlen, die theils für das Spiel überhaupt, theils für jeden Stein besonders Vorschriften enthalten.

Es ist nur ein Ziel, das der Schachspieler beständig vor Augen haben muß, nemlich den gegenseitigen König Schachmatt zu machen. Alle übrigen Vortheile, die er etwa über seinen Gegner erhalten könnte, sind für nichts zu rechnen, als in so fern sie zu diesem Hauptzwecke beytragen. Es gehört nicht nothwendig zu meinem Siege, daß ich die ganze feindliche Macht dämpfen muß; vielmehr ist es ein Beweis meiner Ueberlegenheit, wenn ich einen König gefangen nehme, indem noch der größte Theil seiner Dienerschaft in offenem Felde steht. Aber mein Gegner sucht dieses nicht nur aus allen Kräften zu verhüten, sondern er hat auch eine gleiche Absicht gegen mich. Daraus entsteht nun ein wunderbarer Verstandeskrieg, wobey die bessere Kenntniß des Spiels, ein schneller Ueberblick, eine leise Ahnung der Absichten des

Gegners, ein kluges Verbergen eigener Absichten und Nebenabsichten, und besonders eine augenblickliche Benutzung jeder Schwäche, jedes kleinen Fehlers des Mitspielers, einen gewissen Sieg verschaffet.

Der untergeordnete Zweck beym Schachspiele ist, die Kräfte des Gegners zu schwächen, um dadurch den Hauptzweck desto leichter zu erreichen. Das geschieht nun, wenn ich entweder einen Stein ganz umsonst wegnehmen kann, oder wenn ich einen weit bessern bekomme, als ich hingebe, oder wenn ich durch Versetzung meiner Steine oder durch Schlagen die Lage meines Spiels so vortheilhaft verändere, daß mein Gegner eine weit gefährlichere Lage bekommt, und ich weit sicherer stehe, als vorher. Der Gewinn des Spiels hängt mehrentheils von kleinen Umständen ab, die anfangs höchst unbedeutend scheinen, die sich aber der gute Spieler nicht leicht entwischen läßt. Ein etwas weit vorgerückter einzelner Bauer, der sicher steht, ein gleichsam vergessener Springer an der Seite, ein unnütz scheinender Läufer, der noch mit Bauern verdeckt ist: diese und ähnliche Umstände dienen oft zur Entscheidung des Spiels.

Gute Schachspieler sollten eigentlich keine Fehler beym Spiele machen, und doch kann man mit Wahrheit sagen, daß ein Spiel gewinnen, auch bey geschickten Spielern nichts anders heiße, als des Gegners Fehler geschwind und sorgfältig benutzen. Spielten beyde gleich fehlerlos, so könnte keiner gewinnen, und das Spiel würde zuletzt aufgehoben werden müssen. Ob es Schachspieler in der Welt giebt, die das Spiel vollkommen verstehen, das heißt, die auf jeden Zug des Gegners mit völliger Sicherheit sich entschließen, und für alle mögliche Fälle gleich Rath wissen, das läßt sich sehr bezweifeln. Der möglichen Fälle sind zu viele, als daß sie ein Mensch alle erfahren könnte: und allgemeine Regeln haben immer Ausnahmen. Es giebt aber hohe Grade der Vollkommenheit, die den einen Schachspieler über jeden andern erheben, obgleich dabey immer noch ein höherer Grad möglich ist. Indessen sichert die höchste Kunst nicht vor Fehlern, da Fehlen das Loos der Menschheit ist, und die geringste Blöße, die der eine Theil giebt, ist oft hinreichend, dem andern ein Uebergewicht und damit den Sieg zu verschaffen. Wenn aber der Gewinn beym Schachspiele

vornemlich darauf beruhet, des Gegners Fehler zu benützen, so sieht man daraus, von was für geringer Erheblichkeit die gewöhnliche Beschönigung ist, man habe nur diesen oder jenen Fehler gemacht.

Alle allgemeinen Regeln beym Schachspiele können füglich in drey Klassen getheilet werden. Sie lehren nemlich, wie man geschickt spielen müsse beym Anfange, beym Fortgange, und beym Schlusse des Spiels. Die Rücksichten sind hier sehr unterschieden. Beym Anfange sucht man seinen Steinen eine gute Stellung zu geben; beym Fortgange macht man Plane zu Angriffen und Vertheidigungen; und beym Schlusse sucht man auf dem kürzesten Wege matt zu setzen. Man kann nicht gewinnen, wenn in einem von diesen drey Stücken Fehler gemacht werden. Da aber jeder Stein im Schachspiele seinen eigenen Gang und Werth hat, so giebt es auch bey einem jeden besondere Regeln, ihn zu gebrauchen, zu schützen und anzugreifen. Einige Lehrer des Schachspiels verlangen von den Anfängern, daß sie nicht eher mit allen Steinen zugleich spielen sollen, bis sie erst mit jedem Hauptsteine besondere Uebungen an-

gestellt haben. Sie sollen dadurch die ganze Stärke und die Eigenheiten eines Steins erst völlig kennen lernen, ehe sie sich mit dem ganzen Haufen ins Feld wagen. Da dieß aber die Erlernung des Spiels sehr langweilig machen würde, so scheint es besser, das Spiel im Ganzen anzufangen, und das Besondere jedes Steins nach Gelegenheit kennen zu lernen. Ich will daher erst einige allgemeine Regeln voranschicken, und hernach von jedem Steine besonders die nöthigen Bemerkungen machen.

Bey dem Anfange des Spiels kommt etwas darauf an, wer den ersten Zug hat. Er kann das Spiel nach seinem Wohlgefallen öffnen, und er nöthiget dadurch seinen Mitspieler gleichsam zu gewissen Gegenzügen. Den ersten Zug zu haben, ist also in Wahrheit ein kleiner Vortheil, allein der Vortheil ist so klein, daß er gewöhnlich in der Folge des Spiels nicht mehr zu bemerken ist.

Es ist von der größten Wichtigkeit, daß das Spiel durch die ersten Züge eine solche Lage erhält, daß die Hauptsteine zum Angriffe bereit stehen, und einander vertheidigen können. Man kann

sein Spiel auf mancherley Art öffnen, aber die eine Art ist immer besser, als die andere; auch muß man sich nach dem Spiele des Gegners richten. Man handelt nach gewissen Grundsätzen, aber bey ihrer Anwendung auf jeden Fall, ist Beurtheilung nothwendig. Fast in allen bisherigen Schachspielbüchern sind mehrere Spielanfänge entworfen, woraus der Spieler lernen soll, wie er vorsichtig mit seinem Heere ins Feld rücken müsse. Diese Beyspiele sind sehr belehrend, aber man kann auch nicht leugnen, daß ein veränderter Gegenzug gleich den ganzen Plan verändere. Und diese Beyspiele werden dadurch noch weniger brauchbar, daß sie sich fast alle auf die Voraussetzung gründen, daß der Lernende den ersten Zug habe, welches doch natürlicher Weise nicht immer der Fall seyn kann.

Man muß anfangs seine Steine so ziehen, daß sie einander nicht in ihrem Laufe hindern; dagegen sucht man die Steine des Gegners so viel möglich zu binden, besonders diejenigen, welche leicht in unser Spiel eindringen können. Es ist daher eben so nöthig, auf das Spiel des Gegners, als auf sein eigenes zu achten.

Man gewöhne sich nicht zu sehr an eine einzige Methode, sein Spiel anzufangen. Man trifft sonst leicht auf einen Spieler, der das Gegenspiel studirt hat. Auch lernt man den Nutzen und Schaden der Züge besser kennen, wenn man bald auf diese, bald auf jene Art anfängt. Allerley Arten Angriffe abzuwehren, darauf haben sich nur wenige Spieler geübt.

Es ist durchaus nicht rathsam, bey dem Anfange einer Parthie den Feind gleich stark anzugreifen, da die Steine noch nicht in so vortheilhafter Ordnung stehen, daß einer den andern unterstützen kann. Wenn man anfangs etwa ein paar Officiere herausgebracht hat, so kann man freylich damit mancherley Angriffe machen. Weil aber denn die übrigen Hauptsteine noch alle eingeschlossen sind, und nicht zu Hülfe kommen können: so werden jene kühne Helden bisweilen ein Opfer ihrer Tapferkeit.

Hat man einen Gegner vor sich, der gleich anfangs gewisse bestimmte Plane und Angriffe auszuführen sucht, so ist es rathsam, sich nur zu vertheidigen. Durch eifrige Verfolgung seines

Plans,

Plans, dem man doch leicht entgegen arbeiten kann, wird der Gegner bald in die Nothwendigkeit kommen, Blößen zu geben, wo man alsdenn seinen Vortheil finden, und mit Erfolg angreifen kann.

Es gehören von jeder Seite etwa zehn oder zwölf Züge dazu, um das Spiel so zu öffnen, daß die mehrsten Steine zum Angriffe gebraucht werden können, und daß man sich gegen gefährliche Angriffe in Sicherheit setzet. Erst müssen die Truppen ordentlich ins Feld rücken, ehe man eine Schlacht wagen darf. Die Zeit, welche darauf verwandt wird, ist nicht verloren. Jeder Spieler muß mehr auf eigene Sicherheit und Vertheidigung, als auf Angriffe denken, weil er sonst leicht in Gefahr kommt. Aber es hat so vielen Reiz, wenn man angreifen kann, es ist der menschlichen Thätigkeitsliebe so angemessen, und man sieht immer so viel lieber auf fremde, als auf eigene Schwächen, daß gewöhnlich jeder mittelmäßige Schachspieler schon mehr auf den Angriff, als auf Vertheidigung denkt; und es gehört gewiß eine Art Vollendung dazu, immer erst für eigene Befestigung zu sorgen, nur des Gegners Fehler

zu

zu benutzen, und im Schachspiele ein Fabius cunctator zu seyn.

Wenn nun die gehörigen Vorbereitungen gemacht sind, so muß man auf Angriffe und Vertheidigung denken. Will man aber den Gegner förmlich angreifen, so ist es nöthig, zuvor einen Plan zu entwerfen, und sich einen gewissen Zweck vorzusetzen, dessen Erreichung nach den Umständen möglich ist. Man berechnet dabey seine Hülfsmittel, und den Widerstand, und nimmt darnach seine Maaßregeln. Oftmals kann man es voraus sehen, was der Gegner auf unsern Zug thun wird, und je gegründeter unsre Muthmaßung ist, je sicherer können wir den besten Zug wählen. Es hängt indessen viel von der Fertigkeit des Gegners ab, und es wäre schlimm, wenn er allemal den besten Zug thäte.

Man wendet ferner alle nothwendigen Mittel an, den vorgesetzten Zweck zu erreichen, und seine Plane auszuführen. Blos auf die Wichtigkeit des Zwecks kommt es an, wie groß etwa die Aufopferungen seyn dürfen, die man deswegen macht.

Man muß sich aber bald anfangs gewöhnen, mehr als einen Zweck vor Augen zu haben. Selten wird der Gegner mehr als einen errathen; bisweilen kann er auch nicht beyden zugleich entgegen wirken; und man erreicht seine verdeckten Absichten um so leichter, je weniger ihnen entgegen gearbeitet wird.

Wenn ich merke, daß mein Gegner meinen Angriffsplan errathen, und sich dagegen in völligen Vertheidigungsstand gesetzet hat: so ist es mehrentheils nicht rathsam, den Plan noch weiter zu verfolgen. Ich finde nur Schwierigkeiten über Schwierigkeiten, und muß die besten Kräfte unnützerweise aufwenden. Lieber suche ich mit den gezogenen Steinen einen neuen Plan auszuführen, oder gebrauche sie sonst zu meiner Vertheidigung.

Es muß immer eine Hauptsorge des Schachspielers seyn, daß seine Steine ein gutes Verhältniß haben und behalten. Durch Uebung lernt man das mit dem ersten Blicke beurtheilen. Ehe ich also eine Veränderung vornehme, Steine nehme und mir wieder nehmen lasse, muß ich zuvor wohl überlegen, was für eine Lage mein Spiel

dadurch erhalten wird. Versäume ich dieses, so komme ich dadurch leicht in große Verlegenheit, und aus einem kleinen Gewinne kann der größte Schade entstehen.

Man kann durch das Roquiren seinen Angriff sehr verstärken. Der Nutzen des Roquirens besteht aber darin, daß der König dadurch wieder mit Bauern umgeben wird, die das Schach abhalten können; daß man beyde Elephanten zu freyer Disposition erhält; daß man tief angelegte und gefährlich werdende Plane des Gegners dadurch auf einmal zerstört; und daß man durch diesen einzigen Zug den Gegner bisweilen in solche Verlegenheiten setzt, die man außerdem durch zwey oder drey Züge nicht hervorgebracht hätte. Man muß nur den rechten Zeitpunct zum Roquiren zu wählen suchen. Theils darf man sich nicht übereilen, da man diesen vortheilhaften Zug nur einmal thun und nicht wiederholen kann, und da der Gegner sonst gleich anfangs seine Maaßregeln darnach nimmt, und alle Vortheile des Roquirens zu vereiteln sucht. Er nimmt nemlich bisweilen Steine, die ihre Bedeckung verloren haben, oder

er nimmt durch Tausch dem Könige seine neue Bedeckung mit Gewalt. Theils darf man die gute Gelegenheit zu Roquiren nicht versäumen, weil der Gegner, so bald er kann, es zu verhindern sucht. Hat man eben einen recht günstigen Zeitpunct, so scheuet man selbst einen kleinen Verlust nicht. Wenn das Spiel in Vergleich mit dem Gegner eine vorzüglich gute Lage hat, so ist ein Bauer mehr oder weniger wie nichts zu rechnen.

Hat mein Gegner roquirt, so muß ich meine Maaßregeln gänzlich verändern, und meine erste Sorge ist, ihm, wo möglich, die Vortheile des Roquirens wieder zu entreißen. Willig gebe ich meinen Elephanten für den Läufer oder Springer hin, aber angenehmer ist es mir noch, wenn ich blos tauschen kann, um dem gegenseitigen Könige dadurch seine Bedeckung von Bauern zu nehmen und ihn blos zu stellen. Er wird dadurch gemeiniglich weit hülfloser, als er vorher war.

Anfänger im Spiele wissen sich oft nicht zu entschließen, nach welcher Seite sie roquiren sollen. Ueberhaupt genommen, scheint es freylich am besten, den König hinter seinen eigenen Elephanten

zu verbergen, weil das am bequemsten geschehen kann. Allein im Spiele selbst findet sich fast immer ein Grund zur Wahl, und man nimmt die Seite, wohin des Gegners Angriffe am wenigsten gerichtet sind. Roquirt mein Gegner zuerst, so ist die Frage, ob ich nach derselben Seite roquiren muß? nur aus den Umständen zu beantworten. Wo mein König die meiste Bedeckung hat, da steht er am sichersten. Wenn ich übrigens meinem Gegner gewachsen zu seyn glaube, so thue ich besser, daß ich meinen König an die entgegengesetzte Seite bringe, weil ich alsdenn zum Angriffe völligen Raum und Freiheit habe: hätte ich aber einige Furcht vor ihm, so wäre es besser, auf derselben Seite zu roquiren, weil ich alsdenn seinem Angriffe nicht so sehr ausgesetzt bin, und meine Hauptsteine zur Bedeckung des Königs so gut, als zum Angriffe gebrauchen kann.

Es ist in der That eine große Verstärkung des Angriffs, wenn man den Gegner verhindern kann zu roquiren, und es verdient dieß wohl eine kleine Aufopferung. Man sucht deswegen entweder die nöthige Oeffnung des gegenseitigen Spiels zu ver-

hindern, oder den König von seiner Stelle zu bringen. Muß der Gegner auf das Roquiren Verzicht thun, so kann er den einen Elephanten entweder gar nicht gebrauchen, oder er ist genöthiget, mit Zeitverlust ihn nahe zu bringen.

Ein lebhafter Angriff hat große Vortheile, man gewinnt dadurch Zeit, zerstöret die Plane des Gegners, und nöthiget ihn gleichsam, beständig auf seine Vertheidigung zu denken. Man läßt ihm nicht so viele Ruhe, seine eignen Absichten auszuführen.

Aber diese Lebhaftigkeit muß doch beständig durch Klugheit gemäßigt werden. Eile mit Weile, sagt das Sprichwort. Ein Angriff hat freylich mehr Reiz, als Vertheidigung; aber eine geschickte Vertheidigung bringt doch oft mehr Ehre, als ein glänzender Sieg. Immer muß der Spieler mehr auf eigene Sicherheit, als auf Angriffe denken, und es ist allemal gefährlich, gewisse Plane durchsetzen zu wollen, wenn sie der Gegner erst übersiehet, indem es dabey fast unvermeidlich wird, kleine Blößen zu geben.

Bisweilen muß ich einen Vortheil, der mir nicht entgehen kann, eine Zeitlang entbehren, wenn ich eben einen Hauptangriff thun will. Durch Zeitverlust verliert man oft das Spiel, und eine ungenutzte Gelegenheit kommt nicht leicht wieder. Auch muß man einen kleinen Gewinn lieber verleugnen, als zulassen, daß die Steine in ein merkliches Mißverhältniß kommen. Oft kann ich z. E. einen Bauer ungestraft wegnehmen, allein mein Officier, womit es geschieht, entfernt sich dadurch so weit, daß er mir nicht sogleich wieder zu Hülfe kommen, und meine Hauptplane befördern kann. Und ich darf nicht allezeit hoffen, das Verhältniß leicht wieder herzustellen, denn der aufmerksame Gegner wird mir dazu nicht Zeit lassen. Er wird oft den Verlust eines Bauers unbarmherzig rächen, und wol gar durch eine kleine Aufopferung meine Lage noch mehr zu verwirren suchen.

Je mehr ich meine Angriffe auf einen gewissen Punct vervielfältigen kann, desto sicherer wird mein Gewinn seyn. Kann ich einen Stein meines Gegners bey seiner einfachen Bedeckung, mit zwey Steinen zugleich angreifen, so nehme ich ihn

ungestraft. Eben so verhält es sich, wenn ich einen feindlichen Posten mit drey Steinen angreifen kann, ob er gleich doppelte Bedeckung hat.

Da Schachmatt setzen meine letzte und Hauptabsicht ist, so versäume ich auch nicht gern eine Gelegenheit, wo ich mit Vortheil Schach bieten kann, indem mein Gegner dadurch gewöhnlich zu einem Zuge genöthiget wird, den er sonst nicht gethan hätte, und ich also seinen gemachten Planen Hindernisse in den Weg lege. Doch biete ich niemals Schach, wenn ich nicht einige, obschon nur entfernte Vortheile dadurch zu erhalten weiß. Diese Vortheile können seyn, daß der König des Gegentheils von seiner Stelle gedrängt, und ihm das Roquiren unmöglich gemacht wird; oder daß ein Hauptstein den König bedecken muß, der mich angreifen wollte; oder daß ich darüber Zeit gewinne, einen vortheilhaften Zug zu thun; oder daß ich die gegenseitigen Plane, besonders das Roquiren noch aufhalte. Wenn ich diese und ähnliche Vortheile durch das Schachbieten nicht erlange, und wenn der Gegner das Schach zu leicht retten kann, so ist der Gewinn davon gewöhnlich

auf seiner Seite, und ich verliere indessen ein paar Züge. Ich muß keineswegs Schach bieten, so oft ich kann, sondern allezeit erst berechnen, wozu es nutzen wird. Vergeblich Schach bieten ist allemal schädlich, weil die Hauptsteine dadurch zerstreuet werden. Von solchem vergeblichen Schachbieten ziehet mein Gegner mehrentheils den Vortheil, daß er seine Hauptsteine in Thätigkeit setzt, ohne einen Zug zu verlieren.

Es ist zwar eine Regel beym Schachspiele, daß man nicht mit den Steinen wechseln, und eins um eins nehmen muß, wenn man keinen Vortheil davon hat: allein das Urtheil des Gegners darüber kann leicht partheyisch seyn, und es ist billig, daß er sich desselben enthalte. Die Absichten, die man bey einem solchen Wechsel hat, gehen oft auf die Zukunft. Wenn der Hauptplan dadurch befördert wird, wenn man des Gegners Zwecke dadurch vereitelt, wenn man einen unbrauchbaren gegen einen brauchbaren Stein vertauschet, so ist es schon hinlänglicher Gewinn.

Einer der besten Kunstgriffe beym Schachspiele ist das verdeckte Schach, und es wird dem Gegner

um

um so gefährlicher, je mehr es verdeckt ist. Es ist eine Kriegeslist, wodurch auch der Kluge bisweilen gefangen und in große Verlegenheit gesetzt wird. Wird das Schach durch einen meiner eigenen Steine verhindert, so kommt es bisweilen in meine Macht, dieß Hinderniß auf eine vortheilhafte Art wegzuräumen; und ein aufgedecktes Schach zu bieten. Mit einem meiner Hauptsteine, der das Schach bisher verdeckte, greife ich die Königinn oder einen andern guten Stein des Gegners an, und nehme denselben hernach ruhig weg, indeß das Schach des Königs gerettet werden muß. Ist es ein Stein des Gegners, der das Schach verhindert, so habe ich erstlich den Vortheil, daß dieser Stein keinen andern bedecken kann, und was er zu bedecken scheint, nehme ich mit Sicherheit weg; ferner darf dieser Zwischenstein des Gegners nicht von der Stelle gerückt werden, und ist also unbrauchbar; endlich darf ich einem solchen Steine seines gleichen ohne Bedeckung kühn entgegen stellen, ja sogar die Königinn dem Angriffe eines Bauers aussetzen, ohne Verlust zu fürchten, weil der Gegner nicht weichen darf, so lange das verdeckte Schach dauert. Aus diesem allen fließt

nun aber auch die Regel, daß man sich vor einem solchen verdeckten Schache sorgfältig hüten, und wenn es angelegt wird, demselben bey Zeiten ausweichen suchen muß. Selbst der Königinn ist es gefährlich, wenn ihr ein verdecktes Schach gegeben wird. In dieser Art Verlegenheit ist es rathsam, vor allen Dingen den König und die Königinn erst sicher zu stellen, ehe man sich andere kleine Vortheile zu Nutze macht. Es giebt gute Spieler, die ihren König gleich aus der Gefahr zu ziehen suchen, wenn ein verdecktes Schach angelegt wird, die sich aber doch leicht dadurch überraschen lassen, wenn dasselbe gleichsam von ohngefähr entstanden ist. Uebrigens mag man hier noch bemerken, daß, wenn der König durch ein aufgedecktes Schach matt wird; dieses in den alten Zeiten das allerwürdigste Schachmatt genannt wurde; so wie das mit einem Bauer, ein schimpfliches; das mitten auf dem Schachbrette, ein unglückliches; und das an der Seite des Bretts, ein närrisches Schachmatt hieß.

Den mancherley Angriffen im Schachspiele sucht nun aber der Gegner durch kluge Vertheidi-

gung

zung entgegen zu wirken, und daher kommt es, daß das Spiel noch oftmals unentschieden bleibt, wenn auch schon ein großer Theil der Hauptsteine an beyden Seiten aufgeopfert worden ist. Aber dann kommt auch der Zeitpunkt, wo der fertige Spieler seine Geschicklichkeit recht zeigen kann. Er ist nicht mehr von so vielen Umständen abhängig als vorher, und ein guter oder falscher Zug wird leicht entscheidend. Fast für jedes Feld des ganzen Schachbretts hat er seine besondern Maaßregeln, und der König nähert sich wieder seinen natürlichen Pflichten, nemlich der stärkste und thätigste Beschützer seiner Unterthanen zu seyn.

Man ist gewiß kein Neuling mehr im Schachspiele, wenn man sich geschickt zu vertheidigen weiß. Durch die Erfahrung lernt man erst, daß dazu mehr Uebung und mehr Selbstbeherrschung gehört, als zum kühnsten Angriffe. Unter den Liebhabern des Spiels sind viele, die sich in Angriffen auszeichnen, aber wenige, die in der Vertheidigung eine vorzügliche Stärke haben. Und doch gehören beyde Stücke nothwendig zusammen, wenn man auf die Schachspielkunst Anspruch machen will.

Die erste Vertheidigungsregel ist ohne Zweifel, daß man die Absichten des Gegners bey jedem seiner Fortschritte zu erforschen suche. Wenn er einen Stein zieht, oder sonst seine Lage verändert, so thut er das, um gewisse Zwecke zu erreichen. Man muß darauf achten, damit man sich bey Zeiten zur Gegenwehr vorbereite. Alle Möglichkeiten zukünftiger Veränderungen liegen in der gegenwärtigen Lage der Steine, die ich vor Augen habe. Es ist freylich schwer, alle diese Möglichkeiten zu berechnen, aber es ist auch leicht, den entfernten Möglichkeiten vorzubeugen. Kurz der Gegner kann mir nichts verbergen, sondern jeder Zug wird ein neuer Verräther seiner Absichten. Ich muß mich also nie zu einem Zuge entschließen, ehe ich nicht glaube, diese Absichten errathen zu haben. Ehe man seinen eigenen Angriff verfolgt, muß man erst wissen, ob man Zeit dazu hat, oder ob man vielmehr auf seine eigene Vertheidigung denken müsse.

Wenn mir mein Gegner einen Stein umsonst bietet, so habe ich Ursach, sehr auf meiner Hut zu seyn, denn es geschieht dieß entweder in der

Absicht, mir einen weit bessern Stein dafür wegzunehmen, oder meinen König schutzlos zu machen, und ihm Schach, und wiederholtes Schach zu bieten. Ich nehme niemals einen mir freywillig überlassenen Stein, wenn ich nicht zuvor den ganzen Zweck des Gegners ausgeforscht habe, und überzeugt bin, daß ich denselben doch noch vereiteln kann.

Das Roquiren kann eben so gut ein Mittel zur Vertheidigung als zum Angriff werden. Es ist nicht zu bestimmen, in welchem Falle es die größte Wirkung thut, aber es ist gewiß, daß der König durch das Roquiren bisweilen aus der größten Gefahr auf einmal gerettet wird. Ein Augenblick verändert die ganze Lage des Streits, und es geschieht dadurch nicht selten, daß derjenige einen heftigen Angriff auf den Gegner machen kann, der kurz vorher sich kaum zu vertheidigen wußte.

Nach dem Roquiren ist der König hinter seinen drey oder vier Bauern vor Angriffen ziemlich gesichert, so lange ihm seine Hauptsteine zu Hülfe kommen können. Allein, wenn diese Hauptsteine

zum Theil verloren sind, zum Theil zum Angriffe ausziehen, so kann der König in dieser Lage, durch die Königinn oder einen Elephanten des Gegentheils leicht unvermuthet Schachmatt werden. Alsdenn erfordert also die Vorsicht, daß man bey Zeiten einen von den Bauern vor dem Könige einen Schritt fortgehen lasse, damit der König Raum bekommt, auszuweichen; sonst werden die Bauern, die seine Bedeckung seyn sollten, sein eigenes Gefängniß.

Noch eine allgemeine Regel beym Schachspiele ist die, daß man Zeit zu ersparen und zu gewinnen sucht. Auf einen Zug mehr oder weniger beruhet oft der ganze Gewinn oder Verlust des Spiels. Deswegen hütet man sich sehr vor allen vergeblichen Zügen. Ein verlorner Augenblick ist nicht wieder zu erhaschen. Zeitgewinn ist das Kunststück berühmter Spieler, die immer einen so großen Vorsprung haben, daß man sich nur mit Mühe vertheidigt, und nie zum Angriffe Zeit hat. Aber sie pflegen auch schon bey dem Anfange des Spiels ihre Maaßregeln darnach zu nehmen.

Wollen wir von diesen allgemeinen Maximen im Schachspiele eine richtige Anwendung machen,

so wird es auch nöthig seyn, das Eigenthümliche eines jeden Steins noch besonders zu bemerken, da jeder Stein seine eigenen Talente zum Angriffe und zur Vertheidigung hat.

Der König ist der Hauptstein im Schachspiele. Er hat seine Ehrenstelle in der Mitte, und ist von seinen Unterthanen auf allen Seiten umgeben. Er ist gleichsam die Seele des Spiels, daher auch alle übrigen Steine zu seiner Vertheidigung bereit seyn müssen. Er darf bey dem Anfange einer Parthie so wenig als möglich auf einen freyen Platz kommen, und sein höchstes Glück besteht in der Ruhe. Den morgenländischen Despoten gleich, ist seine Majestät groß, so lange er sich hinter seinen Talenten verbirgt, und jeder andere bey seiner Annäherung in Todesgefahr kommt. Allein, so hülflos, wie jene gewöhnlich sind, wird unser Schachkönig, wenn er sich durch eigene Kräfte vertheidigen soll. Kommt der König ins freye Feld, und wird von mehrern Feinden zugleich angegriffen, so ist er fast so gut als verloren; und es ist ein schweres Kunstwerk, einen tanzenden König wieder in gehörige Sicherheit zu bringen.

Allein, wenn gegen das Ende des Spiels die Königinnen und ein großer Theil der übrigen Steine von beyden Seiten schon aufgeopfert sind, und jeder Spieler etwa noch ein paar Hauptsteine und Bauern hat, so muß der König oft das Spiel entscheiden. Er rücket ohne Bedenken, und so bald als möglich hervor. Alsdenn kann er die feindlichen Steine mit Kühnheit angreifen, und ihnen mit Gewandtheit ausweichen. Als ein Held geht er voran, und wenn etwa zwey feindliche Steine bey einander stehen, die er zugleich angreifen kann, so muß sich oft einer von ihnen gefangen geben.

Die Königinn ist sowol zum Angriffe als zur Vertheidigung der erste Stein im Schachspiele. Sie vereiniget in sich die Rechte und Vorzüge eines Elephanten und beyder Läufer, und da ihre Stelle auch in der Mitte ist, so beherrschet sie gleichsam das ganze Schachbrett. Man muß sie daher nicht nur in Ehren halten, und so lange als möglich zu bewahren suchen, sondern man muß sie auch da, wo Angriff und Vertheidigung nöthig ist, nahe und in Bereitschaft haben. Man hat bemerkt, daß die Königinn zur Verstärkung des Spiels und

zur

zur Unterstützung aller Steine, auf ihrem zweyten Felde den allervortheilhaftesten Platz haben soll: allein könnte sie bey ihrer Thätigkeit wol lange an einem Orte ruhen? Indessen muß sie als erster General, um eines kleinen Vortheils willen, sich nicht in Gefahr geben, oder zu weit von den übrigen Truppen entfernen. Es giebt Schachspieler, die durch unnützes Schachbieten, oder durch das Wegnehmen eines Bauern mit der Königinn, sie in nicht geringe Gefahr bringen. Der Gegner benutzt diese Gelegenheit, rückt mit seiner Königinn vor, bietet Schach, nimmt Steine weg, und gewinnt oft durch anhaltendes Schachbieten das Spiel. Ja man hat Beyspiele, daß die Königinn in irgend einem Winkel müßig stehen muß, und keine Hülfe leisten kann, wenn der Gegner mit wiederholtem Schach auf uns einstürmet. Das würde aber leicht verhütet seyn, wenn sich die Königinn nicht vorher von dem Operationsplane zu weit entfernt hätte.

Der Thurm ist nach der Königinn der wichtigste Stein im Schachspiele, und kann als eine halbe Königinn betrachtet werden, weil er die

Hälfte ihres Ganges hat. Er hat vor dem Läufer den Vorzug, daß er auf jedes Feld des Schachbretts kommen darf, da dem Läufer nur die Hälfte desselben zu Gebote steht. Ein Thurm kann den andern unterstützen, welchen Dienst ein Läufer dem andern nicht leistet. Uebrigens wird ein Thurm schon dadurch wichtig, daß er außer der Königinn der einzige Stein ist, der am Ende des Spiels mit dem Könige allein, den Gegentheil matt machen kann. Besonders vortheilhaft werden die Thürme dadurch, daß der König, nach den Umständen, mit einem von beyden gleichsam die Stelle verwechseln und roquiren kann. Man darf kein mittelmäßiger Spieler seyn, wenn man von den Thürmen allen möglichen Nutzen ziehen will, und man kommt darin überein, daß die Vortheile des Roquirens desto größer sind, je länger man dasselbe ohne Schaden aufschieben kann.

Springer und Läufer, so unterschieden sie auch in Eigenschaften und Bewegungen sind, haben doch viel ähnliches in Ansehung ihrer Kräfte und der Dienste, die sie leisten. Bey allen übrigen Steinen sind die Vorzüge nicht zweifelhaft,

denn gewiß ist die Königinn dem Thurme, der Thurm dem Springer oder Läufer, und diese den Bauern vorzuziehen: allein über den Werth der Läufer und Springer gegen einander sind die Spieler nicht einerley Meynung. Es kommt vornemlich hier auf die Umstände des Spiels, und auf die Fähigkeit der Spieler an.

Es giebt Spieler, die auf die Springer einen vorzüglichen Werth setzen, und mit denselben unglaubliche Wirkungen hervorbringen. Auch ist es wahr, daß man durch seine Sprünge den Gegner bisweilen überraschen kann. Dahin gehört, daß er oft ohne große Vorbereitung dem Könige und der Königinn, (so wie überhaupt zwey Hauptsteinen) zugleich Schach bietet, wo gewöhnlich einer von beyden verloren ist; dahin gehört, daß das Schach mit dem Springer, durch keine Bedeckung gerettet wird, sondern wenn der Springer nicht genommen werden kann, so muß der König von der Stelle weichen, welches bisweilen den Plan des Spielers ganz verrücket; dahin gehört ferner, daß der Springer auf alle Felder des Schachbretts kommen, und nach Gelegenheit mitten in das

Spiel des Gegners einbrechen und Schach bieten kann. So kann der Springer im Anfange des Spiels, durch leichte und muthwillige Angriffe den Gegner in manche Verlegenheit bringen; allein gegen das Ende des Spiels sind seine Angriffe von weniger Bedeutung. Die Ursach ist, weil er blos in der Nähe, und nicht, wie andere Hauptsteine, auch in der Entfernung wirken kann. Und denn ist es auch nothwendig für ihn, daß er bey jedem neuen Sprunge eine neue Bedeckung habe; die mag er nun im Anfange des Spiels leicht finden, da sich ihm von allen Seiten Unterstützung gleichsam anbietet. Aber wenn die Hülfsquellen nach gerade abnehmen, und der Springer für seine eigene Erhaltung zu ängstlich sorgen muß, so ist auf seine Dienste nicht viel Rechnung mehr zu machen. Bisweilen wird auch der Springer ein Opfer seines Muthwillens, die Bauern treiben ihn von einem Orte zum andern, und durch unzeitiges Springen schließt er sich oft so sehr ein, daß er nicht gerettet werden kann.

Der Läufer wird daher von den mehresten Spielern dem Springer vorgezogen. Er kann

vom weiten schon den König angreifen, und sein Angriff ist anhaltender, als der des Springers. Der König ist vor den Läufern weder auf den weißen noch auf den schwarzen Feldern sicher. Man kann anfangs zwar den Läufer auch durch einen Bauer zurück treiben, aber wenn derselbe so weit vorgerücket ist, daß er keinen feindlichen Bauer mehr vor sich hat, dagegen von einem seiner eigenen Bauern hinter sich gedecket wird, so leisten diese beyden Steine sich gegenseitige Dienste, wodurch besonders die feindliche Königinn und der Thurm in ihrem Angriffe sehr gehindert werden. Den Vorzug der Läufer vor den Springern am Ende des Spiels beweisen noch folgende Erfahrungen: Mit dem Könige und beyden Läufern kann man matt setzen, aber nicht mit dem Könige und beyden Springern. Gegen den Thurm gewinnt der Läufer und der Thurm, aber nicht der Springer und der Thurm; Eine Königinn kann beyde Läufer nicht leicht überwältigen, aber gegen einen Springer und Läufer oder gegen beyde Springer wird sie Siegerinn. Der Läufer ist auch viel geschickter, als der Springer, einem Bauer in die Dame zu helfen, oder ihn daran zu

verhindern. Die meisten Spieler haben eine Vorliebe, entweder für den Läufer oder für den Springer, und durch Nachdenken und Uebung haben sie es dahin gebracht, mit ihren Lieblingen wichtige Dinge zu thun. Bemerkt man dieß an seinem Gegner, so sucht man mit ihm zu wechseln, und ihm dadurch seine vorzügliche Stärke zu nehmen. Der Läufer des Königs wird für besser gehalten, als der Läufer der Königinn, weil man mit demselben leichter Schach bieten kann, deswegen vertauschen viele gern der Königinn Läufer gegen den Läufer des Königs. Behält man gegen das Ende des Spiels nur den weißen Läufer, so sucht man die Bauern auf schwarze Felder zu stellen, und verstärket dadurch ihre Gewalt, weil sich der feindliche König alsdenn nicht sicher zwischen die Bauern schleichen darf. Behält man den schwarzen Läufer, so muß man das Gegentheil thun.

Die Bauern sind freylich, einzeln genommen, von geringerer Bedeutung, als die übrigen Hauptsteine. Der Verlust eines Bauers thut dem Spiele im Ganzen auch wenig Schaden, denn bey dem Fortgange kommt nicht viel darauf an, ob

ich einen, zwey oder drey Bauern weniger habe, als mein Gegner, wenn nur sonst mein Spiel viel besser steht, als das Seinige. Indessen bleibt es doch gewiß, daß der Gewinn eines Spiels vornemlich auf der vortheilhaften Stellung der Bauern beruhet; und es ist eine sichere Regel, daß man auch keinen einzigen Bauer ohne eine höhere Absicht aufopfern darf. Zwar sind beym Schachspiele bisweilen solche Opfer nothwendig, um größern Schaden zu verhüten, oder den Gegner in Verlegenheit zu bringen, oder ihn auf einen gefährlichen Platz zu locken, und man opfert lieber einen Bauer, als einen Stein von höherm Werthe auf. Wo aber diese Rücksichten wegfallen; da muß man auch nicht leicht einen Bauer unbedeckt lassen; denn wenn er auch nicht gleich genommen werden kann, so kommt er doch beym Fortspielen leicht in diese Verlegenheit. — Die Bauern müssen vor dem Riß stehen, und als Landtruppen dem Einbruche der Feinde sich zuerst entgegen stellen. Es ist daher nothwendig, daß sie sich so viel möglich zusammen halten, und einander zu helfen suchen. Sie können nicht in die Ferne wirken, gehen nur Schritt vor Schritt vorwärts, und wenn ihnen

Staats-
Bibliothek
Bamberg

etwas entgegen kommt, schlagen sie von beyden Seiten um sich, daher haben sie eigentlich auch mehr Beruf zur Gegenwehr, als zum Angriff.

Im Anfange pflegt man gern einige Bauern ein oder zwey Schritte vorwärts zu schieben, so daß sie bedeckt sind, und die Hauptsteine eine Oeffnung bekommen, nach Gefallen ins Feld zu rücken. Man kann nicht genau vorschreiben, welche Bauern zuerst gezogen werden müssen. Die meisten Lehrer des Schachspiels fangen damit an, den Bauer des Königs zwey Schritte gehen zu lassen, weil dadurch zwey Hauptsteine, nemlich die Königinn und des Königs Läufer auf einmal eine freye Oeffnung erlangen. Man kann das nicht tadeln, aber man wird auch nicht leugnen, daß der Bauer der Königinn, oder der Bauer vom Läufer der Königinn, gleichfalls mit gutem Erfolge zum erstenmale zwey Schritte gezogen werden könne. Nur das ist nothwendig, daß man anfangs einige Bauern zur Bedeckung des Königs zurück halte.

Ueberhaupt richtet man zuerst mehr Aufmerksamkeit auf die Erhaltung der Bauern an des Königs Seite, als auf die Erhaltung der Bauern an

der

der Königinn Seite, weil die ersten nicht so gute Unterstützung haben, und der König durch deren Verlust leicht entblößet wird.

Die wichtigsten unter allen Bauern sind ohne Zweifel die mittlern, welche man als ein Bollwerk betrachtet, das den König vor den ersten Angriffen sicher stellet. Man sucht daher ihren Verlust möglichst zu verhüten. Besonders ist der Bauer des Königs anfangs höher zu achten, als jeder andere, da er den König unmittelbar bedecket. Greift man ihn an, so wird er entweder fortgerückt, oder durch einen andern Bauer unterstützet, und er darf nicht anders, als gegen große Vortheile aufgeopfert werden. Ja bisweilen hat man Gelegenheit, den verlornen Königs Bauer, durch den Bauer seines Läufers wieder zu ersetzen, indem derselbe einen andern Stein nimmt; und dieß ist in der That ein kleiner Vortheil.

Auch der Bauer von des Königs Läufer hat einen hohen Werth, da er den König gleichfalls unmittelbar bedecket. Es ist nicht nur ein großer Schade, ihn zu verlieren, sondern es ist schon gefährlich, ihn zu früh von der Stelle zu rücken,

weil das gegenseitige Schach mit der Königinn und dem Läufer durch keinen Hauptstein gedecket werden kann. Wer diesen Bauer anfangs mit Sicherheit ziehen will, der muß schon die Vortheile davon vor Augen sehen, und vorher wissen, daß er dadurch in keine Verlegenheit kommen könne.

Wenn gleich alle Bauern einerley Rechte und Vorzüge haben, so ist es doch nicht gleichgültig, an welchem Platze sie stehen, und in dieser Hinsicht kann mancher Bauer von hohem Werthe, mancher sehr unbedeutend werden. Besonders wird ein Bauer wichtig, der vor den gegenseitigen Bauern gänzlich vorüber ist, und sich nahe vor den König zu schleichen gewußt hat. Er wird bisweilen eine rechte Plage für den Gegner, der einen Hauptstein aufopfern muß, um nicht Schachmatt zu werden, oder zuzulassen, daß der Bauer zur Königinn werde.

Wollens die Umstände erlauben, so sucht man die Stärke der Bauern mitten ins Schachbrett zu bringen. Unterstützt daselbst ein Bauer den andern gehörig, so wird auch der Gegner dadurch verhindert, in unser Spiel einzudringen. Kann

man aber die Bauern ja nicht zusammen halten, so muß man wenigstens suchen, auch den Gegner daran zu verhindern.

Zur Verstärkung des Bauernspiels dient auch das so genannte Gambit, worauf einige Schriftsteller einen hohen Werth legen. Man könnte die Gambitspiele Aufopferungsparthien nennen, indem man freywillig einen Bauer preiß giebt, um dadurch seine Bauern besser zu verbinden, und des Gegners Bauern zu zerstreuen. Wenn von beyden Seiten der Bauer des Königs zwey Schritte gezogen ist, und man zieht alsdenn auch den Bauer von dem Läufer des Königs zwey Schritt, um ihn zu verlieren, so nennt man das ein Gambit des Königs: thut man dasselbe mit dem Bauer der Königinn, und dem Bauer ihres Läufers, so heißt das ein Gambit der Königinn. In beyden Fällen können die Bauern des Königs und der Königinn ungehindert zwey Schritte vorwärts rücken, und ihre Verbindung wird für das Spiel vortheilhaft. Ein fertiger Spieler weiß durch diesen kleinen Verlust sich einen sichern Weg zum Siege zu eröffnen, und indem es den Anschein hat, als

wenn er durch Verminderung seiner Steine geschwächt wäre, wird er stärker zum Angriffe, da er den Gegner durch die verbundenen Bauern gleichsam einschließt, und ihn verhindert, von seinen Hauptsteinen ordentlichen Gebrauch zu machen. Das Wort Gambit ist wahrscheinlich Italiänischen Ursprungs, und bedeutet so viel, als jemand ein Bein unterschlagen. Man setzt dadurch den Gegner gleichsam in Verlegenheit, und macht das Spiel unterhaltender, allein nur ein geschickter Spieler darf es wagen, weil man sonst leicht den Vortheil des Angriffs wieder verliert und den Bauer dazu. Wer indessen die Gambitspiele üben will, und den Verlust eines Bauers nicht achtet, um seine Steine in eine vortheilhafte Stellung zu bringen, der muß so bald als möglich auch die Vortheile davon zu gebrauchen suchen. Er kann nun das Roquiren des Gegners leichter verhindern, und wenn das geschehen ist, selbst roquiren, wodurch er ein großes Uebergewicht erlangt. Er kann den Gegner besser angreifen, da dessen Spiel geöffnet ist. Er kann seine übrigen Bauern mit den Vorgerückten in schickliche Verbindung bringen, daß sie wie eine Mauer vor seinem Spiele

stehen.

stehen. Und wenn diese Hauptabsichten des Gambits erreicht sind, so pflegt es keine Schwierigkeit zu kosten, auch den Verlust des Bauers wieder zu ersetzen, da der verlaufene Bauer des Gegners leicht in die Gefahr kommt, genommen zu werden.

Wer gegen das Gambit spielen muß, der wird freylich anfangs dadurch etwas aus dem gewöhnlichen Gleichgewichte gesetzt, aber es ist ihm nicht schwer, sich zu vertheidigen; ja viele große Spieler wollen gar behaupten, daß der Gambitspieler, wegen des verlornen Bauers eigentlich auch das ganze Spiel verlieren müsse. Man giebt dem Gegenspieler des Gambits folgende Regeln: Es ist immer rathsam, den Bauer des Gambits zu nehmen, aber den Bauer, der genommen hat, nur bey dem Gambit des Königes zu vertheidigen, und bey dem Gambit der Königinn im dritten Zuge, den Bauer des Königs zwey Schritte zu ziehen, indem dadurch die Parthie im Gleichgewichte erhalten wird. Will man aber das Gambit des Königs nicht nehmen, so soll man den Bauer der Königinn zwey Schritte ziehen: und will man das Gambit der Königinn nicht nehmen, so soll man

 den

den Bauer vom Läufer des Königs zwey Schritte ziehen, indem auch dadurch die Vortheile des Gambits vereitelt werden können.

Der Angriff mit verbundenen Bauern ist von großem Erfolg; allein man darf sich dabey nicht übereilen, sondern muß sie so zu stellen suchen, daß sie sowol durch sich selbst, als auch durch die übrigen Hauptsteine wohl unterstützt sind. Indem sie durch ihre Annäherung den Gegner in Verlegenheit setzen, so hindern sie zugleich seine Hauptsteine, nach Gefallen vorzurücken. Wird der Angriff mit den Bauern ernsthaft, und giebt Hoffnung zum Gewinne, so sucht man die Läufer zu wechseln, um ihrer los zu werden, weil sie die Bauern besser hindern und aufhalten können, als selbst die Thürme.

Ein Bauer, der bey seinem Fortschritte zwey Hauptsteine des Gegners angreift, und dabey von einem andern Bauer unterstützt wird, hat immer das Glück, einen von beyden ins Gefängniß zu bringen, indem sich nur einer durch die Flucht retten kann.

Wenn man aber im Gegentheile in eine solche Verlegenheit kommt, daß man einen Hauptstein verlieren soll, und alle Hülfe unmöglich scheint: so ist darinn oft noch Rettung zu finden, daß man mit einem von den beyden in Gefahr stehenden Hauptsteinen, einen Hauptstein des Gegners nimmt, welches sonst wol nicht geschehen seyn würde. Bin ich der erste, der nimmt, so schadet es nichts, wenn alsdann auch zwey meiner Hauptsteine in Gefahr bleiben. Der Gegner kann doch nur einen nehmen, da er nur einen Zug thun darf, und der andere wird alsdann gewöhnlich gerettet.

Man verdoppelt die Bauern nicht gerne, das ist, man vermeidet es nach Möglichkeit, daß zwey Bauern auf eine Linie zu stehen kommen, da sie einander nicht bedecken, und ihre Brauchbarkeit größtentheils verlieren. Doch ist die Verdoppelung der Bauern in der Mitte nicht so schlimm, als an den Seiten des Schachbretts, und wenn sie einzeln stehen. Man hält es schon für einen kleinen Vortheil, wenn man dazu beytragen kann, daß die Bauern des Gegners verdoppelt werden.

Wenn sich das Schachspiel zum Ende neiget, so wird der König gewöhnlich der wichtigste Stein, seine Untergebenen zu schützen und zusammen zu halten, den Gegner in die Enge zu treiben, und besonders einen Bauer zur Königinn zu machen. Verlust und Gewinn beruhet hier sehr oft blos auf der Hurtigkeit, womit sich ein König dem andern entgegen stellet, so daß der andere nicht vorrücken kann, sondern weichen muß. Wenn der Ausgang einigermaßen zweifelhaft ist, so hat der Kenner des Spiels zu beurtheilen, ob es gewonnen oder verloren werden muß, vorausgesetzt, daß beyde Spieler richtig spielen. Es gehört ein durch Grundsätze und Erfahrung erworbener Schnellblick dazu, aus der Lage der Steine sogleich zu erkennen, ob das Spiel gut oder schlecht stehe, und was am nöthigsten zu thun sey, um zu gewinnen. Diese Fertigkeit des Ueberblicks zu erlangen, muß man auf die Endspiele merken, die man in eigener Erfahrung findet, oder die andere in Büchern aufbehalten haben; und Stamma's hundert Schachspiel-Geheimnisse können hier gute Dienste thun.

Sollte aber die Wahrscheinlichkeit groß seyn, daß man ein Spiel verlieren würde, so sucht man

es wenigstens dahin zu bringen, daß es patt, und also doch nicht gewonnen wird. Man kann das bisweilen durch Aufopferung leicht zuwege bringen, ohne daß der Gegner einmal die eigentliche Absicht dabey vermuthet.

Es giebt bey den Endspielen dreyerley Lagen, die man von einander unterscheiden, und bey jeder besondere Maaßregeln nehmen muß. Entweder hat der König noch Hauptsteine und Bauern zusammen; oder er hat blos Hauptsteine allein und keine Bauern mehr; oder er hat noch blos Bauern und keine Hauptsteine mehr. Es würde zu weitläuftig seyn, für jede einzelne Lage besondere Regeln zu geben, wie man spielen und gewinnen müsse. Ich will daher hier nur noch einige Erfahrungssätze bemerken, wodurch dem Anfänger wenigstens viele vergebliche Mühe erspart werden kann.

Hat der König noch Hauptsteine und Bauern zusammen, so muß er gewinnen, wenn er, gegen einen einzelnen König, einen Springer und einen Bauer hat; oder wenn er, gegen einen Läufer, einen Läufer anderer Farbe und zwey Bauern

hat:

hat: er kann aber nicht gewinnen, wenn er, gegen einen Läufer, einen Läufer anderer Farbe und einen Bauer hat, oder wenn er, gegen drey Bauern, einen Läufer und einen Bauer hat.

Hat der König blos Hauptsteine allein, so muß er gewinnen, wenn er eine Königinn, oder einen Thurm, oder zwey Läufer, oder einen Läufer und einen Springer, gegen einen einzelnen König hat; wenn er zwey Thürme, oder einen Läufer und Thurm, gegen einen Thurm hat; wenn er eine Königinn gegen einen Thurm, oder gegen Läufer und Springer, oder gegen beyde Springer hat. Er kann aber nicht gewinnen, wenn er eine Königinn gegen zwey Thürme, oder gegen zwey Läufer, oder gegen Thurm und Läufer, oder gegen Thurm und Springer hat; wenn er einen Thurm und Springer gegen einen Thurm hat; wenn er zwey Springer gegen einen einzeln König hat.

Hat der König blos Bauern allein, so muß er gewinnen, wenn er zwey Bauern gegen einen einzelnen König hat. Er kann aber

nicht

nicht gewinnen, wenn er nur einen Bauer hat, der auf der Thurmlinie steht.

Die Verschiedenheit der Stellungen auf dem Schachbrette ist übrigens zu groß, als daß man ohne Weitläuftigkeit mehrere Erfahrungssätze im Einzelnen füglich aufzeichnen könnte. Ein jeder aufmerksamer Spieler wird durch eigene Erfahrung ihre Zahl leicht vergrößern können.

Praktischer Anhang.

Obgleich die Beyspiele ein unzulängliches Mittel sind, gut Schach spielen zu lernen, indem sie nur einzelne Belege zu den Grundsätzen geben, die in den vorigen Blättern aufgeführet worden sind: so dienen sie doch dazu, die Regeln deutlich zu machen, und ihre richtige Anwendung zu zeigen. Vorzüglich ist den Anfängern damit geholfen, weil sie in den Probespielen den gewöhnlichen Gang der Steine, und zugleich manche Kunstgriffe des Spiels mit einem Blicke übersehen können. Dieß ist besonders der Fall, wenn der Anfänger keine Gelegenheit hat, mit andern Anfängern zu spielen und zu lernen; oder wenn er nicht etwa einen Freund findet, der blos aus Gefälligkeit Probespiele mit ihm macht, die dem Freunde wenig Unterhaltung geben. Ich glaube daher, auch dadurch für das Interesse einiger Leser zu sorgen, wenn ich ihnen von den vornehmsten der vorhin angeführten Schriftsteller, von jedem wenigstens

ein

ein Beyspiel mittheile, woraus sie zugleich die verschiedenen Methoden, und den Geist der Künstler einigermaßen kennen lernen. Man hat bey allen diesen Spielen die Voraussetzung gemacht, daß derjenige, welcher die weißen Steine hat, anfängt zu spielen und zuletzt gewinnt. Wenn nun auch das Spiel des Gegners regelmäßig fortgeführt wird, so gut es nemlich ein mittelmäßiger Spieler führen kann: so ist doch der Einwurf nicht zu widerlegen, daß er bey seinem Spiele Fehler macht, und besser hätte spielen können. Allein eben deswegen wird es auch dem Liebhaber zugleich zur Uebung dienen, diese Fehler aufzusuchen, und vermeiden zu lernen.

Es wurde mir schwer, unter den vielen Beyspielen eines jeden Schriftstellers eins zu wählen, und man kann vielleicht für gewiß annehmen, daß ich ein besseres hätte treffen können: ich hoffe indessen meine Absicht dadurch dennoch zu erreichen, nemlich in diesem Büchelchen alles zusammen zu fassen, was dem Liebhaber des Schachspiels etwa angenehm seyn könnte. Die Beyspiele selbst mögen in der Ordnung folgen, wie sich die Schrift-

steller der Welt bekannt gemacht haben. Auch der Anfänger wird diese Spiele nach beygehenden Vorschriften aufsetzen und ausspielen können, wenn er dasjenige zu Rathe zieht, was oben in der Mechanik ist erinnert worden. Nur führe ich schließlich noch an, daß, um Irrungen zu vermeiden, überall, selbst bey der Stellung der schwarzen Steine, die Felder von den weißen Steinen an gezählet werden.

I.

Ein Probespiel von Gustavus Selenus.

1.

Weiß. Des Königs Bauer zwey Schritt.

Schwarz. Dasselbe.

2.

W. Der Bauer des Läufers vom Könige zwey Schritt.

S. Des Königs Bauer nimmt den Bauer.

3.

W. Des Königs Läufer auf das vierte Feld des Läufers der Königinn.

S. Des Königs Springer auf das sechste Feld seines Läufers.

4. W.

4.

W. Die Königinn auf das zweyte Feld des Königs.

S. Der Läufer des Königs auf das fünfte Feld des Läufers der Königinn.

5.

W. Der Bauer des Läufers der Königinn einen Schritt.

S. Der Läufer des Königs nimmt den Springer des Königs.

6.

W. Der Thurm nimmt den Läufer.

S. Der Bauer von des Königs Springer zwey Schritt.

7.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt.

S. Der Springer des Königs auf sein eigen Feld.

8.

W. Der Bauer der Königinn zwey Schritt.

S. Die Königinn auf das siebente Feld des Königs.

9.

W. Der Bauer von des Königs Springer einen Schritt.

S. Der Bauer von des Königs Läufer nimmt den Bauer.

10.

W. Der Thurm des Königs nimmt den Bauer.

S. Der Bauer vom Thurme des Königs einen Schritt.

11.

W. Der Bauer vom Thurme des Königs zwey Schritt.

S. Der Bauer vom Läufer des Königs einen Schritt.

12.

W. Die Königinn auf das fünfte Feld vom Thurme des Königs, giebt Schach.

S. Der König auf das Feld seiner Königinn.

13.

W. Der Läufer des Königs nimmt den Springer.

S. Der Thurm nimmt den Springer wieder.

14.

W. Die Königinn nimmt den Bauer des Thurms.

S. Der Bauer der Königinn einen Schritt.

15.

W. Die Königinn nimmt den Bauer des Läufers.

S. Die Königinn nimmt die Königinn.

16.

W. Des Königs Bauer nimmt sie wieder.

S. Der Thurm des Königs auf das Feld des Königs, giebt Schach.

17.

W. Der König auf das zweyte Feld seines Läufers.

S. Der Bauer des Springers vom Könige nimmt den Bauer des Thurms.

18.

W. Der Thurm des Königs auf das siebente Feld seines Springers.

S. Der Läufer der Königinn auf das sechste Feld des Königs.

19.

W. Der Läufer der Königinn auf das fünfte Feld vom Springer des Königs.

S. Der Thurm des Königs auf das Feld seines Läufers.

20.

W. Der Springer der Königinn auf ihr zweytes Feld.

S. Der Springer der Königinn auf ihr siebentes Feld.

21.

W. Der Thurm der Königinn auf das Feld des Königs.

S. Der Läufer der Königinn auf das siebente Feld vom Läufer des Königs.

22.

W. Der Thurm der Königinn auf das siebente Feld des Königs.

S. Der Läufer der Königinn auf das Feld des Königs.

23.

W. Der Bauer des Königs auf das siebente Feld vom Läufer des Königs.

S. Der Springer der Königinn auf das sechste Feld des Springers von der Königinn.

24.

W. Der Thurm des Königs auf das achte Feld des Springers vom Könige.

S. Der Springer der Königinn auf das siebente Feld der Königinn.

25.

W. Der Thurm der Königinn auf das achte Feld des Königs, nimmt den Läufer der Königinn und giebt Schach matt.

2.

Ein Probespiel von Calabrois.

1.

W. Der Bauer des Königs zwey Schritt.

S. Der Bauer des Königs einen Schritt.

2.

W. Der Bauer der Königinn zwey Schritt.

S. Der Springer des Königs auf das sechste Feld des Läufers vom Könige.

3.

W. Der Läufer des Königs auf das dritte Feld der Königinn.

S. Der Springer der Königinn auf das sechste Feld des Läufers von der Königinn.

4.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Läufers.

S. Der Läufer des Königs anf das siebente Feld des Königs.

5.

W. Der Bauer vom Thurme des Königs zwey Schritt.

S. Roquiret.

6.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt.

S. Der Springer des Königs auf das fünfte Feld der Königinn.

7.

W. Der Läufer des Königs auf das siebente Feld vom Thurm des Königs, nimmt den Bauer.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Thurms, nimmt den Läufer.

8.

W. Der Springer des Königs auf das fünfte Feld seines Springers, giebt Schach.

S. Der Läufer des Königs nimmt den Springer.

9.

W. Der Bauer vom Thurm des Königs nimmt den Läufer und giebt aufgedecktes Schach.

S. Der König auf das Feld seines Springers.

10.

W. Die Königinn auf das fünfte Feld vom Thurme des Königs.

S. Der Bauer vom Läufer des Königs zwey Schritt.

11.

W. Der Bauer vom Thurme des Königs einen Schritt.

S. Der Thurm des Königs auf das Feld des Königs.

12.

W. Die Königinn auf das achte Feld vom Thurme des Königs, giebt Schach matt.

3.

Ein Endspiel von Stamma.

a. Stellung der Steine.

α. Der Weißen. Der König auf das siebente Feld seines Läufers. Ein Thurm auf das Feld der Königinn. Ein Thurm auf das Feld des Königs Läufers. Ein Springer auf das zweyte Feld des Läufers des Königs. Ein Bauer auf das dritte Feld des Springers des Königs.

β. Der Schwarzen. Der König auf das fünfte Feld des Königs. Ein Thurm auf das sechste Feld des Thurms der Königinn.

Ein Thurm auf das fünfte Feld des Springers des Königs. Ein Springer auf das siebente Feld des Thurms des Königs. Ein Bauer auf das sechste Feld der Königinn. Ein Bauer auf das vierte Feld des Königs.

b. Fortsetzung des Spiels.

1.

W. Der Springer auf das vierte Feld von des Königs Springer, giebt Schach.

S. Des Königs Thurm nimmt den Springer.

2.

W. Der Thurm des Königs auf das fünfte Feld vom Läufer des Königs, giebt Schach.

S. Der König nimmt den Thurm.

3.

W. Der Thurm der Königinn auf das fünfte Feld der Königinn, giebt Schach matt.

4.

Ein Probespiel von Philidor.

1.

W. Der Bauer des Königs zwey Schritt.

S. Dasselbe.

2.

W. Der Läufer des Königs auf das vierte Feld des Läufers von der Königinn.

S. Dasselbe.

3.

W. Der Bauer des Läufers von der Königinn einen Schritt.

S. Der Springer des Königs auf das sechste Feld des Läufers vom Könige.

4.

W. Der Bauer von der Königinn zwey Schritt.

S. Der Bauer nimmt den Bauer.

5.

W. Der Bauer nimmt den Bauer wieder.

S. Der Läufer des Königs auf das sechste Feld des Springers von der Königinn.

6.

W. Der Springer von der Königinn auf das dritte Feld des Läufers von der Königinn.

S. Der König roquiret.

7.

W. Der Springer des Königs auf das zweyte Feld des Königs.

S. Der Bauer des Läufers von der Königinn einen Schritt.

8.

W. Der Läufer des Königs auf das dritte Feld seiner Königinn.

S. Der Bauer der Königinn zwey Schritt.

9.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt.

S. Der Springer des Königs auf das Feld seines Königs.

10.

W. Der Läufer der Königinn auf das dritte Feld des Königs.

S. Der Bauer vom Läufer des Königs einen Schritt.

11.

W. Die Königinn auf ihr zweytes Feld.

S. Der Bauer von dem Läufer des Königs nimmt den Bauer.

12.

W. Der Bauer von der Königinn nimmt ihn wieder.

S. Der Läufer des Königs nimmt den Läufer der Königinn.

13.

W. Die Königinn nimmt den Läufer.

S. Der Läufer von der Königinn auf das sechste Feld des Königs.

14.

W. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des Läufers vom Könige.

S. Die Königinn auf das siebente Feld des Königs.

15.

W. Der Springer nimmt den Läufer.

S. Die Königinn nimmt den Springer.

16.

W. Der König roquirt auf die Seite seines Thurms.

S. Der Springer von der Königinn auf das siebente Feld der Königinn.

17.

W. Der Bauer des Läufers vom Könige zwey Schritt.

S. Der Bauer des Springers vom Könige einen Schritt.

18.

W. Der Bauer vom Thurm des Königs einen Schritt.

S. Der Springer des Königs auf das siebente Feld des Springers vom Könige.

19.

W. Der Bauer vom Springer des Königs zwey Schritt.

S. Der Bauer des Läufers von der Königinn einen Schritt.

20.

W. Der Springer auf das zweyte Feld des Königs.

S. Der Bauer von der Königinn einen Schritt.

21.

W. Die Königinn auf ihr zweytes Feld.

S. Der Springer von der Königinn auf das sechste Feld des Springers von der Königinn.

22.

W. Der Springer auf das dritte Feld des Sprin=
gers vom Könige.

S. Der Springer von der Königinn auf das
fünfte Feld der Königinn.

23.

W. Der Thurm von der Königinn auf das Feld
des Königs.

S. Der Springer von der Königinn auf das drit=
te Feld des Königs.

24.

W. Der Thurm nimmt den Springer.

S. Der Bauer nimmt den Thurm wieder.

25.

W. Die Königinn nimmt den Bauer wieder.

S. Die Königinn nimmt den Bauer von dem
Thurm der weißen Königinn.

26.

W. Der Bauer vom Läufer des Königs einen
Schritt.

S. Die Königinn nimmt den Bauer des Sprin=
gers von der Königinn.

27.

W. Der Bauer von dem Läufer des Königs einen Schritt.

S. Der Springer auf das achte Feld des Königs.

28.

W. Der Bauer vom Springer des Königs einen Schritt.

S. Die Königinn auf das vierte Feld der Königinn.

29.

W. Die Königinn nimmt die Königinn.

S. Der Bauer nimmt die Königinn wieder.

30.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt.

S. Der Springer auf das sechste Feld der Königinn.

31.

W. Der Springer auf das vierte Feld des Königs.

S. Der Springer auf das fünfte Feld des Läufers vom Könige.

32.

W. Der Thurm nimmt den Springer.

S. Der Bauer nimmt den Thurm wieder.

33.

W. Der Springer auf das sechste Feld der Königinn.

S. Der Bauer des Läufers vom Könige einen Schritt.

34.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt.

S. Der Thurm des Königs auf das achte Feld des Springers von der Königinn.

35.

W. Der Läufer auf das vierte Feld des Läufers von der Königinn — giebt Schach.

S. Der König auf das achte Feld des Thurms des Königs.

36.

W. Der Springer auf das siebente Feld des Läufers vom Könige, giebt Schach.

S. Der König auf das achte Feld des Springers vom Könige.

37.

W. Der Springer auf das achte Feld der Königinn gibt ein aufgedecktes Schach.

S. Der König auf das achte Feld des Thurms vom Könige.

38.

W. Der Bauer der Königinn zur Königinn, giebt Schach matt.

5.

Ein Probespiel von Allgair.

1.

W. Des Königs Bauer zwey Schritt.

S. Dasselbe.

2.

W. Der Läufer des Königs auf das vierte Feld des Läufers von der Königinn.

S. Der Springer des Königs auf das sechste Feld von des Königs Läufer.

3.

W. Der Springer der Königinn auf das dritte Feld ihres Läufers.

S. Der Bauer vom Läufer der Königinn einen Schritt.

4.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Läufers.

S. Der Bauer der Königinn zwey Schritt.

5.

W. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer.

S. Der Bauer des Königs einen Schritt.

6.

W. Der Springer des Königs auf das fünfte Feld des Königs.

S. Der Bauer von der Königinn Läufer nimmt den Bauer.

7.

W. Der Springer der Königinn auf das fünfte Feld der Königinn, nimmt den Bauer.

S. Der Springer des Königs nimmt den Springer.

8.

W. Der Springer des Königs auf das siebente Feld des Läufers vom Könige.

S. Der König nimmt den Springer.

9.

W. Die Königinn auf das fünfte Feld des Thurms vom Könige, gibt Schach.

S. Der König auf das sechste Feld vom Könige.

10.

W. Des Königs Läufer nimmt den Springer, gibt Schach.

S. Die Königinn nimmt den Läufer wieder.

11.

W. Die Königinn auf das achte Feld des Königs, gibt Schach.

S. Der König auf das sechste Feld des Läufers vom Könige.

12.

W. Der Bauer vom Springer der Königinn einen Schritt.

S. Der Springer der Königinn auf das sechste Feld des Läufers von der Königinn.

13.

W. Der Läufer der Königinn auf das zweyte Feld des Springers von der Königinn, gibt Schach.

S. Der Springer der Königinn auf das fünfte Feld des Königs.

14.

W. Roquirt auf der Königinn Seite.

S. Der Bauer des Springers der Königinn zwey Schritt.

15.

W. Der Bauer der Königinn zwey Schritt.

S. Der Springer auf das siebente Feld des Läufers vom Könige.

16. W.

16.

W. Der Bauer von der Königinn Läufer zwey Schritt.

S. Die Königinn auf das fünfte Feld des Springers vom Könige gibt Schach.

17.

W. Der König auf das Feld des Springers der Königinn.

S. Der Königinn Läufer auf das siebente Feld des Springers von der Königinn.

18.

W. Der Königinn Bauer einen Schritt, gibt ein aufgedecktes Schach.

S. Der König auf das fünfte Feld des Läufers vom Könige.

19.

W. Die Königinn auf das sechste Feld des Königs, gibt Schach.

S. Der König auf das vierte Feld des Läufers vom Könige.

20.

W. Der Läufer der Königinn auf sein Feld, gibt Schach.

S. Der Bauer des Königs einen Schritt.

21.

W. Der Läufer nimmt den Bauer, giebt Schach matt.

6.

Noch eine Parthie, die wirklich gespielt worden.

1.

W. Der Bauer der Königinn zwey Schritt.

S. Dasselbe.

2.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Läufers vom Könige.

S. Die Königinn zwey Schritt.

3.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt.

S. Der Läufer der Königinn auf das vierte Feld des Springers vom Könige.

4.

W. Der Läufer der Königinn auf das zweyte Feld der Königinn.

S. Der Springer der Königinn auf das sechste Feld des Läufers von der Königinn.

5.

W. Der Bauer des Läufers der Königinn zwey Schritt.

S. Der Bauer der Königinn nimmt den Bauer.

6.

W. Der Läufer des Königs nimmt den Bauer.

S. Der Bauer des Königs zwey Schritt.

7.

W. Der Läufer des Königs nimmt den Bauer auf dem siebenten Felde des Läufers vom Könige, gibt Schach.

S. Der König nimmt den Läufer.

8.

W. Der Springer des Königs auf das fünfte Feld des Springers vom Könige, giebt Schach.

S. Der König auf das siebente Feld des Königs.

9.

W. Die Königinn auf das vierte Feld des Springers vom Könige, nimmt den Läufer.

S. Der Springer vom Könige auf das sechste Feld des Läufers vom Könige.

10.

W. Die Königinn auf das dritte Feld des Läufers vom Könige.

S. Des Königs Bauer nimmt den Bauer.

11.

W. Der König roquirt auf seiner Seite.

S. Der Bauer des Königs einen Schritt.

12.

W. Der Springer der Königinn auf das dritte Feld des Läufers von der Königinn.

S. Der Springer der Königinn auf das fünfte Feld des Königs.

13.

W. Die Königinn auf das siebente Feld des Springers der Königinn.

S. Der Springer der Königinn auf das vierte Feld des Springers vom Könige.

14.

W. Der Bauer des Läufers vom Könige zwey Schritt.

S. Die Königinn auf das achte Feld der Königinn.

15.

W. Der Springer der Königinn auf das vierte Feld des Königs.

S. Der Thurm der Königinn auf das achte Feld des Springers von der Königinn.

16.

W. Die Königinn auf das sechste Feld vom Thurm der Königinn.

S. Der Thurm auf das sechste Feld des Springers von der Königinn.

17.

W. Die Königinn auf das vierte Feld ihres Läufers.

S. Der Springer des Königs nimmt den Springer.

18.

W. Die Königinn auf das siebente Feld des Läufers vom Könige, giebt Schach.

S. Der König auf das sechste Feld der Königinn.

19.

W. Der Springer nimmt den Springer und giebt Schach.

S. Der König auf das sechste Feld des Läufers von der Königinn.

20.

W. Die Königinn auf das vierte Feld ihres Läufers, giebt Schach.

S. Der König auf das siebente Feld des Springers der Königinn.

21.

W. Der Springer auf das fünfte Feld des Läufers von der Königinn, giebt Schach.

S. Der Läufer des Königs nimmt den Springer.

22.

W. Die Königinn nimmt den Läufer.

S. Die Königinn auf das vierte Feld des Thurms vom Könige.

23.

W. Der Bauer vom Thurm des Königs einen Schritt.

S. Der Thurm der Königinn auf das zweyte Feld des Springers von der Königinn, nimmt den Bauer.

24.

W. Die Königinn auf ihr fünftes Feld, giebt Schach.

S. Der König auf das achte Feld des Läufers von der Königinn.

25.

W. Die Königinn auf das achte Feld des Thurms von der Königinn, giebt Schach.

S. Der Thurm der Königinn auf das achte Feld des Springers von der Königinn.

26.

W. Die Königinn auf das siebente Feld des Thurms von der Königinn, nimmt den Bauer.

S. Der Thurm des Königs auf das achte Feld der Königinn.

27.

W. Der Thurm der Königinn auf das Feld seines Läufers.

S. Die Königinn auf das siebente Feld des Königs.

28.

W. Der Bauer des Thurms vom Könige auf das vierte Feld des Springers, nimmt den Springer.

S. Der Thurm der Königinn auf das zweyte Feld des Springers von der Königinn.

29.

W. Die Königinn auf das sechste Feld des Thurms von der Königinn, giebt Schach.

S. Der König auf das Feld des Springers von der Königinn.

30.

W. Der Thurm des Königs auf das Feld der Königinn.

S. Der Thurm des Königs auf das sechste Feld der Königinn.

31.

W. Die Königinn auf das vierte Feld des Läufers von der Königinn.

S. Der Thurm der Königinn nimmt den Läufer.

32.

W. Die Königinn auf das vierte Feld des Springers von der Königinn, giebt Schach.

S. Der König auf das achte Feld des Läufers von der Königinn.

33.

W. Die Königinn nimmt den Thurm.

S. Der Bauer des Springers vom Könige zwey Schritt.

34.

W. Der Bauer vom Läufer des Königs einen Schritt.

S. Die Königinn auf das fünfte Feld des Königs.

35.

W. Der König auf das zweyte Feld seines Läufers.

S. Die Königinn auf das zweyte Feld des Thurms vom Könige.

36.

W. Der Thurm des Königs auf sein eigen Feld.

S. Die Königinn auf das fünfte Feld des Königs.

37.

W. Der Thurm des Königs nimmt den Bauer.

S. Der Thurm auf das sechste Feld des Springers der Königinn.

38.

W. Die Königinn nimmt den Bauer.

S. Der Thurm auf das zweyte Feld des Springers von der Königinn, giebt Schach.

39.

W. Der Thurm der Königinn auf das zweyte Feld des Läufers von der Königinn.

S. Der Thurm nimmt den Tharm.

40.

W. Die Königinn nimmt den Thurm wieder.

S. Die Königinn auf das sechste Feld der Königinn.

41.

W. Der Thurm des Königs auf sein achtes Feld, giebt Schach.

S. Der König auf das siebente Feld des Springers der Königinn.

42.

W. Die Königinn auf das dritte Feld ihres Springers, giebt Schach.

S. Die Königinn auf das sechste Feld des Springers.

43.

W. Die Königinn auf ihr fünftes Feld, giebt Schach.

S. Der König auf das siebente Feld des Thurms der Königinn.

44.

W. Der Thurm auf das achte Feld des Thurms von der Königinn, giebt Schach matt.

Staats-Bibliothek Bamberg

Uflacker, Johann Christian Bernstorf

Ueber den Geist des Schachspiels

Hildesheim 1799

Bamberg, Staatsbibliothek -- JH.Lud.o.25
urn:nbn:de:bvb:12-bsb11712430-9
VD18 11259493-001